全省電腦經銷商、書局均售　NT$80元．HK$30元

軟體世界

1993年9月號

伍拾肆期

PC GAME最新情報

新Game熱報

叛變克朗多・紗果戰強凍・LANDS OF LORE

國內報導

台北電腦應用展報導

國外報導

創世紀Ⅶ第二部—巨蛇之島作者專訪

百戰天龍—祕技天地

吞食天地修改篇

遊戲開麥拉

廣東紀遊蹤報導九月號

製作單位現身說法

天外劍聖錄

GAME林摘星

瘋狂主宰心得篇

遊戲攻略

創世紀七第二部巨蛇之島—幼龍城手記・吞食天地Ⅱ完全攻略(下)・波斯王子Ⅱ完全攻略(上)・勇士傳奇完全攻略

七彩絢目的光暈世界

CURSE OF ENCHANTIA

遊戲精品店

中華職棒

遊戲獵人

魔道子・伊甸園守護神・緣來小子凱旋歸・多情藥師壽牛仔・奧林匹克風暴・江湖外傳・天外劍聖錄・天命之戰・凱蘭迪亞傳奇・麻將高手

大型電玩遊樂場

英雄榜Ⅱ

軟體世界

英文遊戲的殺手—超級常駐字典

※另附勇士傳奇攻略地圖海報

軟體世界雜誌

本月特稿／創世紀Ⅶ第二部—巨蛇之島作者專訪

第54期

新貴の色彩古典風情

誰說電腦冷冰冰？

亞洲 VIP 彩色電腦系列
給予您溫馨舒適及華貴

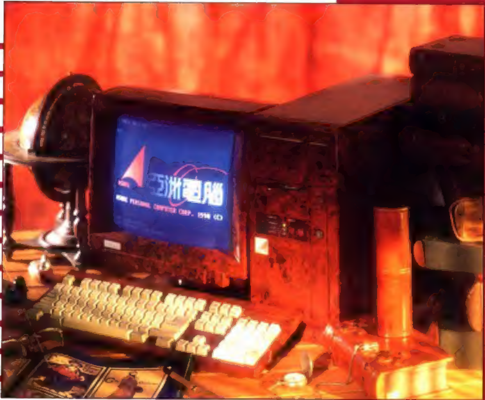
一部值得您典藏至愛——古典木紋色系 VIP 電腦

知名心理學家研究出

（大自然色彩最能激發人類的思想空間及最佳創作）

獻給：

講求品味尊重個性化的 VIP
突破傳統色彩的新貴 VIP
獨特尊貴自我實現 VIP
愛好創作勤於思考的 VIP
至情至性懂得人生 VIP



亞洲電腦

編輯室報告

本期刊出三篇有關遊戲創作者的寶貴經驗、心得與甘苦談的文章，其中不乏創作者的心路歷程、創作理念、電腦軟體創作趨勢及自我期許。這些性質相關的文章分別收錄於不同的專欄中，計有創世紀VII第二部——巨蛇之島作者專訪（P.38）、鹿鼎記追蹤報導九月號（P.52）及天外劍聖錄（P.54）、除了體會國內外軟體創作者在主客觀條件之異同外，也期望讀者能從中獲得啓示與助益。

繼上期巨蛇之島攻略刊出肇刺特手記之後，本期再刊出幼鹿城手記，以饗讀者（P.66）、然而，以創世紀VII第二部巨蛇之島的內涵而言，實在不是三言兩語的簡要攻略可以道盡，因此本社將於下期雜誌出刊前，正式發行巨蛇之島的攻略單行本，其中將收納遊戲內各城鎮的人文地理風情、區域地圖詳解、攻略步驟、食品、物品、裝備、法術……等之價目、種類、特色……讓所有曾自助旅行於巨蛇之島而屢遭挫敗、飲恨之玩家得有通行無阻、揚眉吐氣的機會；而吞食天地II完全攻略將帶領各位早日完成統一大業，如果您因種種因素致使您的霸業仍在風中搖晃，甚至彷如風中殘燭，希望吞食天地II修改篇內的各項資料能助您一臂之力；以動作細膩、巧佈各種機關陷阱見長的波斯王子II，由於受限於篇幅，本刊將以上下兩期連載方式刊出其完全攻略路徑，讀者可以查覺我們在該攻略中用心製作所投入的人力、物力與時間，另外，內文長達13頁的勇士傳奇攻略，爲忠實提供完整資料，方便玩家查閱索引，本期另附兩張攻略地圖，提供玩家在攻略過程中對照之需，以避免玩家陷入廣大空間中迷路的窘境；當然，我們也希望軟體世界網路的完整資料，對BBS上的站友有所幫助。

在國內報導方面，無論電腦軟體或硬體的展覽頻率是越來越高了，相信熱衷於電腦資訊領域的讀者是絕對不會輕易錯過的，如果您〞又〞錯過了八月的展覽，就讓本期台北電腦應用展特別報導（P.34）彌補您的缺憾吧。當然，9月2日到7日由台北市電腦商業同業公會及中華民國電子休閒軟體產業聯誼會所主辦，位於台北松山機場外貿展覽館的第一屆國際電腦育樂展覽會是個相當有看頭的展覽會，也是本刊極力推薦的展覽活動，讀者諸君可千萬別又錯過了。

四個月前（51期）本刊有感讀者的熱情與支持，使本刊的銷售量大幅提昇，決定自52期起進行擴頁，雖因擴頁而致使印製成本增加，仍舊依約以原價方式回饋讀者熱情的支持，此舉獲得讀者予以正面的評價，於暑期再次突破銷售高峰，爲製作更符合讀者需求的刊物，在求新求變的原則下，下期的雜誌內容上將有部分的變革，我們相信閱讀雜誌除了如同玩GAME一樣有許多的樂趣外，更是一種享受，請大家拭目以待。

編輯室報告

軟體世界

大明英雄傳

1993・9月號・目錄

1 《編輯室報告》

4 《NEW FILES》
中華職棒
魔胎中英文雙語版
伊甸園守護神 Amazon
維京小子闖通關 The Lost Vikings

11 《強片預告》
鈔票強強滾 Rags to Riches
魔法門外傳 II—黑暗魔君的反撲
Might and Magic Darkside of Xeen
射鵰英雄傳
多情藥師酷牛仔
Freddy Pharkas Frontier Pharmacist
現代模擬系列—大海戰 1939-43 北大西洋篇
Advanced Simulator Series
Great Naval Battle North Atlantic
沙場風雲 A Line in the Sand
黃飛鴻
鹿鼎記
大明英雄傳—龍騰天下

22 《遊戲衛星台》

2[illegible] 《新 Game 熱報》
叛變克朗多
鈔票強強滾
LANDS OF LORE

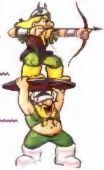
3[illegible] 《國內報導》
台北電腦應用展報導

3[illegible] 《國外報導》
創世紀 VII 第二部—巨蛇之島作者專訪

4[illegible] 《電玩短路》

5[illegible] 《百戰天龍—祕技天地》
吞食天地 II 修改篇

5[illegible] 《遊戲開麥拉》
鹿鼎記追蹤報導九月號



本刊所登全部著作包括程式及圖片，非經本社同意，任何人不得轉載，凡投稿、邀稿之文章除另行約定外，本社有隨時刊登、轉載、刪改及編輯等權利

54 期

5 《製作單位現身說法》
天外劍聖錄

6 《GAME 林秘笈》
瘋狂主宰心得篇

6 《遊戲攻略》
創世紀Ⅶ第二部巨蛇之島—幼鹿城手記
吞食天地 II 完全攻略（下）
波斯王子 II 完全攻略（上）
勇士傳奇完全攻略

9 《不吐不快》

10 《七彩絢目的光碟世界》
CURSE OF ENCHANTIA

10 《遊戲精品店》
中華職棒

10 《遊戲獵人》
魔道子
伊甸園守護神
維京小子闖通關
多情藥師酷牛仔
奧林匹亞橋賽
江湖外傳
天外劍聖錄
天命之戰
凱蘭迪亞傳奇
橋牌高手

13 《大型電玩遊樂場》
英雄榜 II

13 《軟體世界連環漫畫》

1 《軟體世界交誼廳》

16 《硬體世界》
英文遊戲的殺手—超級常駐字典

16 《問題診療室》

發行人兼社長／王俊雄
總編輯／李初陽
主編／李俊賢
編輯／
沈懿慧、陳禮英、陳婉君
廖鴻嘉、蔡敏顯
資料處理／曾玉琴
美術主編／郭美玲
美術編輯／
葉秀娟、劉信良、郭淑芬
編輯支援／
王美玲、林淑敏、柯志祥
劉瑋、楊淳妃、[illegible]
美術支援／
林俊宏、孫榮隆、林慧玲
特約作家／
吳議諒、李莉莉、郭宗勳
朱學恒、卓挺然、鍾凱文
徐國振、劉興澤、吳忠賢
戴明瑋、劉昭毅、李永治
賴國宏、傅鎮暉、蘇經天
曾昭裕、王彰懋、[illegible]
劉建台、呂維振、龔宗明
林政翰、黃文鐵、李建周
侯育宏、俞伯翰、譚亞捷
廣告業務／曾玉琴
廣告服務專線：(07)3848088 轉 277
廣告傳真專線：(07)3809764
[illegible]
法律顧問／
[illegible]
劃撥帳戶／謝明前
劃撥帳號／40423740
社址／
高雄市三民區民壯路 68 號
聯絡信箱／高雄郵政 26-34 號
服務電話／07-3841606
照相打字／
[illegible]
製版印刷／
秋雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段 77 號
高雄總公司／
高雄市三民區民壯路 61 號
（07）384-8088
台北分公司／
台北市南港路二段 99-10 號 1F
（02）788-9188
台中分公司／
[illegible]
（04）323-7754
香港分公司／
香港九龍深水埗海壇街 168 號
銀海大廈 1F B C 室
002-852-7280998（傳真號碼）
002-852-7292781（電話）
中華郵政南臺字第 525 號
執照登記爲雜誌交寄
行政院新聞局出版
[illegible]
中華民國 78 年 4 月創刊
每月 8 日出刊

中華職棒

本遊戲的整個構想，是來自一位程式設計師心底的小小願望，也多謝中華職棒聯盟及龍獅虎象鷹熊六球團慷慨授權及在統計資料上傾力協助，所以在中華民國職棒誕生的第四年，我們終於能如美國、日本般，在電腦這個面對面並可以親手玩的機器上，實現遊戲和球場上的夢想。

您可以在遊戲裡看到味全、統一、兄弟、三商、時報及俊國六球隊的所有隊職員個人資料、逼真的個人照片、球隊象徵吉祥動物與各項攻守記錄，這些都是實在依據聯盟的統計，真實的輸入電腦之中。

此處可更換棒次及守備位置，如果想照舊也行，但若想來個大搬風，就要依據投打者的屬性參數來做判斷、投手的屬性有體力、球速、控球力、變化性、臂力等，打者的屬性則有力量、跑速、短打、打跑能力。這些資料有點類似 RPG 中的數值，對球員在球場上的表現有著很大的影響。

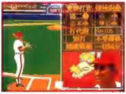
遊戲內容有友誼賽、聯盟賽。友誼賽又分普通友誼賽、明星對抗賽與七戰四勝的總冠軍爭霸戰，這些是兼具暖身和考驗性質的比賽，只限於某兩隊間競賽。聯盟賽則是可實際參與上下半球季或全年賽程，必須等待其他隊伍比賽，並在輪到己隊比賽時，在指定球場和賽程預定球隊一比高下。每個隊伍都有碰頭的機會。

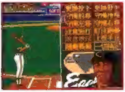
當您選擇了喜愛的隊伍後，接著就要選擇球場，共有六座球場，包括台北、台中、新竹、高雄、台南和夢幻中那種閤頂即爲室內、開頂即變室外的巨蛋球場。設定畫面上能設定電腦控制、玩家控制及經理模式，讓玩家能單挑電腦、雙人對抗、或以經理人姿態縱橫全場、運籌帷幄。在音樂、音效、速度一併在設定畫面後，就可調派投手陣容及守備陣容。

職棒四年，您將在電腦上與心儀的職棒明星共創佳績。

進入球場，就得有耳聽四方、眼觀八方的感應力，球場上的狀況多不勝數，什麼樣的失誤都 在瞬間產生。投手可自行配球，由鍵盤上操控速度、偏高低或左右及曲、直球來決定球的好壞，還能牽制一、二壘。變化莫測的球路，是遊戲中最棒也是讓打者最頭疼的。

進行比賽時，可隨時以[F1]鍵或[F9]鍵叫出經理戰術選單，讓教練傳授打者盜壘、打帶跑或安撫投者情緒、提醒投者注意跑壘和守備。畫面的左右將顯示打擊者及投手個人資料、今日成績和隊徽、個人肖像等。紀錄室裡可查閱所有球員的各單項排行，包括三振、四壞、盜壘打等個人排行榜。另外在手册附有職棒四年賽程表和六球隊歷史介紹，各地球場的位置也有詳圖表示。





在上壘的一剎那和擊出全壘打時，皆可看到局部放大的動畫畫面，裁判的手勢和場邊啦啦隊瘋狂的加油，映成一幅絕佳的棒球比賽畫面，再伴以職棒聯盟實地錄音的音效和南部球場的閩南語播報，整個球場的氣氛可以說沸騰到了極點。

不論在規則、記錄、球員動作、3D 動畫等大地方或場外插播、守備時可能發生的失誤等小地方，「中華職棒」皆面面兼顧。在親切、本土化的前提下，希望能引起喜愛並支持職棒的球迷們的共鳴，看中文，玩自己國家的職棒遊戲。

機　種：IBM PC（286或以上機種，需硬碟，DOS 5.0）
記憶體：1MB（若要聽到語音及音樂則需 2MB）
顯　示：VGA　　音　效：魔奇音效卡／聲霸卡
操　作：鍵盤　　售　價：540元

軟體世界
智冠科技有限公司

如果這麼一個無法解釋的現象，發生在你身上，你會……

在聽過或看過「禁入墳場」、「戰慄遊戲」後，對作者史蒂芬．金是又愛又怕，愛的是他將陰陽魔界的虛幻與不安如此坦白而不著痕跡的切入現實生活，恨的是因為故事太「平易近人」，所以在夜裡老是擔心寵物回來報仇，或小丑從水管裡伸出手來掐我的脖子。

這裡，我們將為你介紹史蒂芬．金的另一個作品——魔胎。故事追溯至二十三年前，在一名男孩的開腦手術中發現了一個奇怪的病例，有個不完整的組織在他腦中成長，它有思想，但卻必須像寄生蟲般長在他兄弟體中。這種情況雖然在「怪醫秦博士」中也有（女助手佩佩就是），但仍是十分恐怖而難解的現象。

時光荏苒，男孩泰德以腦中兄弟之名「喬治」為筆名，成了暢銷小說家（史蒂芬寫的不是自己吧？）但因混混勒索，而不得不假裝為喬治舉行一個葬禮，乾脆以後用真名再開拓另一片寫作天地。這回可惹惱了數十年與他心靈相通的喬治。「好！埋了我，我正好出來搗蛋，再一樁樁嫁禍給泰德…」劇情就由此開始，而泰德也就從此夜裡惡夢纏身，日裡還涉嫌殺人，遭警察懷疑不要緊，死者還都是自己的至親好友。

遊戲主要目的除了要巧妙的向警察澄清嫌疑，並與已成為陰界一分子的喬治做精神上的拉鋸戰。遊戲中將會遇見很多思考與心理上的問題，而對夢與現實也有一番不同的解釋與印證。玩者可能必須玩完四天全程，才能知道為什麼喬治和你的思想如此「心心相印」。

在遊戲進行中，某些場景必須在某些情況發生或與人物交談後才會出現，大學、泰德家中、理髮廳、酒館、墳場、照像館等地都營造得各有其特色，但依據劇情走向，這些地點有的只固定在白天或晚上才能進入。有些地方還藏有暗門，如不找出就可能無法繼續。

動作與畫面捲動流暢，指令多，包括走、使用、開關、推拉等，操作容易。值得一提的是旅行（travel to）的功能，能瞬間游走各大場景。而取出進度時，實物物品列單、儲存地點及天數都會顯現，算是蠻體貼的設計。

推出中英文雙語版，你可以選擇以中文訊息或英文訊息

中英文雙語版

THE DARK HALF

進行遊戲，實是玩者福音，　對整個迷離劇情猜測及重要的對答場景有很大的幫助。因爲如果回答應對得不好，　泰德就會當場完蛋。

「麻雀又飛起來了」，這種　讓美國人稱之爲陰界「牛頭馬面」的鳥類，到底代表了什麼？喬治的目的又是什麼呢？　泰德能躲過這步步逼近的索命追魂嗎？

深呼吸，把腦子弄清醒些，再慢慢解決這些奇怪而令人驚悸的問題吧！

機　種：IBM PC AT（需硬碟，約需 7MB 左右的空間）
記憶體：1MB
顯　示：EGA/VGA
操　作：鍵盤/滑鼠
音　效：PC 喇叭音效/魔奇音效卡/聲霸卡/MT-32
售　價：360 元

伊甸園守護神

這個遊戲提供了兩種模式，在VGA顯示幕上，可見到完整的螢幕畫面，此外，即是螢幕最下方的圖形指令列；Super VGA模式，則將遊戲畫面、物品欄圖像及交談人物肖像全放在一個螢幕上。VGA上的人物、景緻及文字較大，但卻不夠精細；Super VGA的畫面細緻程度是VGA的四倍，而且物品欄隨侍在側，在某些動作場景能快速取用，可是景物稍小。

當您決定了螢幕模式後，請再注意獨特的分幕式劇情。14章主題不同的劇情，各有其急緩不同的步調及難題待解，您所要面對的問題不只在解決人物的刁難，還有物品使用、機器人把關及叢林生存考驗。

玩者在遊戲中扮演一名爲了拯救哥哥，不惜往叢林探祕的好奇小子。在迂迴曲折的劇情引領下，主角將發現亞馬遜內湮沒千年的秘聞，並有一位美麗又勇敢的女生拍檔加入，共同深入禁地探險。主角將擁有第一人觀（經由主角的眼睛看）、第三人觀（主角人物現身出現畫面上）兩種觀點，在進入未知場景與每幕開啓前，有敘述式文字說明本場景擺設、歷史或本幕大綱。另外，在幕與幕間及依劇情需要，還有自動連續動畫出現，例如飛機航行過數個城市、過海洋、叢林行走等。於劇情連貫上，做得十分成功，有如一口氣看完一部長片或電影一般。

[illegible]

第一人觀畫面

雙人場景

第三人觀畫面

動作場景，是本遊戲最佳賣點，當別人用槍指著你的頭，當水漸漸蓋過你的身體，你所要做的不只是想辦法、動作快，也別忘了「大量」的儲存遊戲。

Super VGA畫面

某些物品不齊全，特定場景就無法通過。有些物品可在組合後又變成另一樣有用的「混合物」。

遊戲擁有600個以上有關人物及物品如何擺平或使用的方式，提示是三段式的，第一段講得很模糊，而第三段會乾脆詳細告訴你如何做。在受夠了不斷嘗試錯誤的情況下，相信玩者們會很感激這種線上輔助方式的。

食人魚、土著、神秘的古王國……，請喚醒對亞馬遜流域的記憶，參加這個要命之旅吧！

機　種：IBM PC（286或以上機種，需硬碟）
記憶體：640K
顯　示：VGA/SVGA
操　作：鍵盤／滑鼠
音　效：PC喇叭音效／魔奇音效卡／聲霸卡／MT-32
售　價：未定

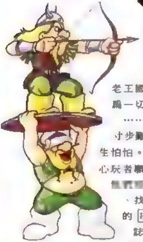
ACCESS SOFTWARE INCORPORATED

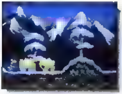
AMAZON
GUARDIANS OF EDEN

路邊野花不想採　擋路蝸牛請滾開
想要回家動作快　莫讓妻兒空等待

維京人打漁打獵都在行，但如果叫他們找路回家那可就頭大了，尤其是被太空船像吸果凍般吸到了外太空、蠻荒地、埃及法老王國度及鬆鼠一切的工廠……，更是寸步難行，小生怕怕。哪位好心玩者願意帶領[illegible]、找到每關的 EXIT 標誌，帶他們重回妻兒懷抱？

維京小子闖通關





紅髮Erik跑、跳、撞；小胖Olaf一盾擋千軍；強壯Baleog挽強弓揮長劍。只有三人同心協力，才能突破眼前難渡的斷橋、河流、機關、陷阱、謎題。37道關卡，處處都有會噴酸液的蝸牛、亂射的火球、見人就啃的藍恐龍、埃及士兵、蠍子、把人變成“同類”的木乃伊與穴居人，應付他們都來不及了，還得注意別按錯了樞紐或踩錯了步伐。而上下不同樓層間，除了有現代電梯、古代木梯可通，還可搭乘泡泡列車，膽顫心驚的“飄”往目的地。

一忽兒空中，一忽兒地上，三名維京勇士不免大發牢騷，他們無非調侃自己或乾脆三人窩裡反一下，此時三人對話充滿詼諧幽默，頗能緩和在反覆嘗試錯誤中的緊張情緒。好玩兼好笑，是本遊戲的絕妙評語。而切換三名勇士及遊戲裡上下左右的操作皆有遊樂器般的流暢，音樂也搖滾味十足。最可愛的除了人物滑稽逗樂的各種表情，還有無限次接關功能。

機　種	IBM PC（386SX或以上機種，需硬碟，1.8 MB，DOS 3.0
音　效	魔奇音效卡／聲霸卡／MT-32
記憶體	640K
顯　示	VGA/MCGA
操　作	鍵盤／搖桿
售　價：	300元

Interplay 閒閒時必玩

如果這箱美鈔是你的，
如果你成了股市大亨、商業鉅子，
進出轎車飛機、美女投懷送抱，
錢，雖然不是萬能的，
但擁有它，真好！

投資商品　市場，買賣股票、公債、石油、黃金，
努力的　炒作、銳利的觀察及不放過任何內線消息，
跟　「財政部國內收入署」的調查員大玩捉迷藏，
想賺錢，就得與這個金錢世界做最親蜜的「銀色交易」！

魔法門外傳II

黑暗魔君的反撲

此地的人民將永無寧日！
黑暗魔君廢了皇后的權力，
神龍遭魔君爪牙圍擊，
怪獸四出，肆意破壞……
人們只得躲在 Castleview 的貧民窟，
痛苦的向上蒼祈求英雄出世，
救大家脫離魔君殘忍的復仇行動。

中文版

- ★ 大特色！若同時將魔法門外傳——星雲之謎及本遊戲載入硬碟，即可將兩塊大陸合併成一個龐大的世界。玩者可往來兩地解決數百項艱困任務，體會不同地形帶來的考驗及怪物、人物的刁難，而結局更是有驚人的內幕！
- ★這是一個擁有流暢 3D 立體動畫的角色扮演遊戲。劇情具豐富的幻想空間，且兼一定路線。
- ★有數場全螢幕連續動畫，突然冒出的人物或怪物令人震憾不已。
- ★謎題解答傷透腦，任務眾多不勝數。
- ★提供自動繪地圖及自動筆記功能，還有快速戰鬥（ Quick-Fight ）選項。
- ★猛獸出閘、兇狠難纏，新大陸有新的怪物把關。
- ★不需具備玩過第一代的經驗。
- ★中文詳譯，玩者福音！

Might and Magic
Dark Side of Xeen
你
聽見百
姓的哀
嚎嗎？
你
怕不怕
排山倒
海而來
的復仇
計畫？
你
能再次
鬥垮魔
者嗎？
NEW WORLD COMPUTING, INC.

射鵰英雄傳

金庸

郭靖、黃蓉的故事。

從蒙古、中原，到化外世界桃花島的一路驚險。

這個傻小子，總算傻人有傻福。

與嬌嬌女的一段佳話。

和東邪、西毒、北丐及重陽真人座下弟子一場因緣，

真煞不少英雄好漢。

縱使大起大落，也算轟轟烈烈走一遭！

[illegible]的小說就是如此扣人心弦、讓人欲罷不能。

[illegible]小說改編的同名遊戲將帶您實實在在領受這一切！

- 七十多個人物造型，八十多幕場景。
- 忠於原著，並穿插數十個謎題待解。
- 各家武功招式以動畫表現。
- 背景樂曲富中國風味。
- 滑鼠操作、圖形指令。

●開發中畫面●

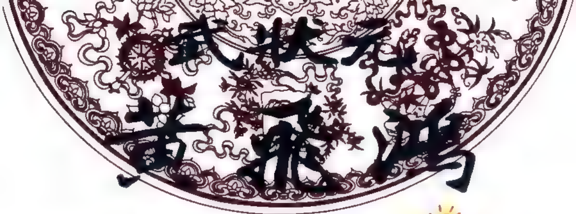
強片預告

射鵰英雄傳－你不能不擁有的一套好書！

SIERRA
Frontier Pharmacist
多情藥師酷牛仔
幻想空間 設計者
力邀老少善惡的牛仔們、
醉漢、賭徒、亡命之徒、清
純的西部姑娘及老練的阿巴桑
等人全心投入這個西部小鎮，
為您賣命演出。
沒有色情渲染，只有歡笑不斷！
希望您能再次享受老
西部昨日風情與冒險
的樂趣。

GREAT NAVAL BATTLES
幾經波折，
大海戰終於要推出英文版，
並提供您翻譯詳盡的
中文說明書。
在這期間，我們收到了
來自各地模擬玩家的期待，
其中有褒有損，
莫不是希望大海戰快快出現，
別讓大伙兒柔腸寸斷、
望穿秋水了！
強片預告
大海戰
現在，
大海戰將以完美姿態
呈現在您的眼前，
詳實模擬二次大戰中
英國皇家艦隊與德國海軍
之間戰況，實際操作英、德軍
性能不同的戰艦。
以艦長、艦隊人員或總指揮官
之角度操控戰場
讓整個北大西洋戰區成為
一展雄心抱負的舞台！
不會令您失望的模擬佳作

沙場風雲
中東火藥庫引爆在1991年！
一發不可收拾！！
強片預告
◎本遊戲最多可有6位玩者同享沙漠戰史，且擁有真實歷史與智慧未來之劇情
◎每場劇情有其獨特進行規則及海陸空武器系統。
◎遊戲採更細膩仔細的回合制，非常容易上手。
◎可完全體會沙漠風暴之強悍威力。
A LINE IN THE SAND
COMPUTER GAME
SSI
當布希總統一聲令下，
包括各式轟炸機及坦克，
世界矚目的波斯灣大戰就要開打。
你將指揮高科技武力，
向中東各國挺進。



豪氣沖雲霄　熱血湧胸膛
誓死做好漢　男兒當自强

強片預告

（開發中畫面　如有修改　恕不另行通知。）

❀複雜擬真的多重高度系統：

本遊戲做出真實的武俠情境，讓你小組爆心屬血，以45度角營造出擬真遊戲前所未有的真實建築物。本遊戲加強，更以多重高度構築出一幅幅壯觀的屋建築，讓您從樓上打到樓下，場戰到二樓，猶如電影中的黃師父從二樓破窗而出，飛身落地的翩翩風采。

❀SMART敵人作戰系統：

真實的人物設定，您所遭遇的敵人將不再是視死如歸的機器戰士，而是怕痛、怕死、會逃、會見機行事的「人」。每個敵人皆設有情境對話，您可以在螢幕上看到其心理狀態。

❀精采的即時過招系統：

笑傲江湖式的即時戰鬥系統，讓您施展十字拳、五郎八卦棍、佛山無影腳……等黃飛鴻成名絕技。

❀深度考量的自然景觀：

為了突破時下電腦遊戲對自然景觀製作組織與算法的限制，設計了一組以假亂真的心機做出雷地大風暴景象，細心的劃分出如現實生活般的日夜變換及打雷、下雨等自然景觀。請您進入雨中比武，體會晴夜裡的景色和「山雨欲來風滿樓」的意境情境。

❀人物肖像栩栩如生：

由參與中華職棒及歡樂卡通動畫設計的許良惠小組，為您捕捉黃飛鴻人的神情風采及溫柔可人的十三姨神韻，給您想像空間。

❀華麗多變的場景：

由曾參與笑傲江湖、中華職棒等遊戲的美術工程師主導進行美工，精心描繪各處場景，為您營造出壯闊的瀑布，曲折的小橋流水，豐富您的視覺享受。

❀上百種物品：

在遊戲中您將會看到上百種物品，包括鍋、碗、杯、盤……等生活用具及肉類、菜類……等各類食物。雖然其中的物品不一定都有用，但是只要您看得到，拿得動的，都可以帶走。物有所用，不再只是個裝飾品。

❀奇詭的劇情：

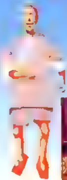
滿清末年，外寇入侵，內憂外患，戰亂不息，民不聊生。一位武林出眾的平輩武師，如何存活於亂世？！現在您將有這個機會，扮演一代武術宗師──黃飛鴻，並身一連串的冒險，老人之類，以成名絕技勇闖白蓮、剷土匪、懲賊寇，開創屬於您的時代劇場。

「武俠迷」倪自強親率黃飛鴻、十三姨、梁寬……等數十位演職員為您賣力演出。

強
片預告

鹿鼎記

當韋小寶是個小混混
--他舅舅不疼，姥姥不愛。
當韋小寶誤打誤撞成了太監
--他左擁太后，右抱老婆。
當韋小寶搖身一變成了關少爺
--他玉樹臨風，顛倒眾生。
當韋小寶不幸被迫出家當和尚
--他既不唸經，又不拜佛。



這就是PC角色扮演遊戲史上擁有"四多"的男主角
錢最多多　頭銜最多
老婆最多　笑料最多
清宮大內、天地會、神龍島都少不了他，
什麼女生，他都能說上一大串甜言蜜語。
畢生願望：開一家揚州城最大的妓院
娶一窩如花似玉的老婆
如此要寶人物，你怎能不愛？

※對話實在又有趣，過目不忘。
※直線型劇情，分時間類戰鬥。
※小寶旅程包括揚州、北京、遼東、五台山等地。
※建築物細心考究，飛簷、樓梯，皆有其貌。
※捉摸不定的謎題，有趣的解決方式。
※小寶有各種不同面貌，太監、和尚、關少爺…
※絕招百出，眞右支、飄彈攻勢、還有聞名天下的"十八摸"。
※人物造型個個獨特，小寶嘻笑、老太監奸詐、老婆靈巧笑倩兮…
※親切語音效果，豪氣干雲之配樂。
※數百幕場景，有大型動畫欺場，過招比武、群雄生風；還有白雲飄，鳥鵲飛……

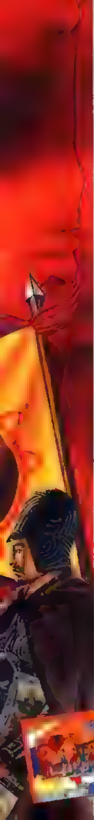
此為開發中畫面，若有變動恕不另行通知，謝謝！

遊戲畫面爲開發中畫面

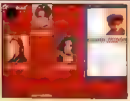
明玉珍　愛猷識里　匝剌瓦八　何　珍　陳友諒　方國珍

大明英雄傳

龍騰天下



明朝開國戰爭之慘烈，
並不遜於三國之亂，
許多說書講古、
地方戲曲皆以此為藍本。
真命天子朱元璋，
大將徐達、常遇春
及陳友諒等人，
皆是大家耳熟能
詳、崛起於
草莽的人物。
韃子皇帝雖
荒淫失政，
但手下也有
不少好手大將，
兵馬強盛駐紮各地。
看倌們您或許好奇
這天下究竟歸於誰手？
是地小人少的太守、
是餘威仍存的元朝將軍，
還是那天界派下之聖主呢？
沒有定數！
唯有靠睿智英明的您來評斷！
別埋沒您的雄才大略、蓋世大志，
請將拯救世間黎庶，視為己任吧！

★遊戲配備代號★			
SV SVGA V .VGA E EGA C CGA M MGA P PC 喇叭 A:AD LIB S SOUND BLASTER/PRO R ROLAND/MT-32	音效 P/A/S/R 顯示 V 類型 中文冒險 售價 420元 （軟體世界）	音效 P/A/S/R 顯示 V 類型 智育 售價 480元 （光譜）	音效 A/S/R 顯示：V 類型：中文冒險 售價 540元 （軟體世界）
音效 A/S 顯示 E/V 類型 戰略 售價：340元 （電腦休閒世界）	音效 A/S/R 顯示 E/V 類型 冒險 售價 460元 （電腦休閒世界）	音效 P/A/S/R 顯示：E/V 類型 智育 售價 420元 （軟體世界）	音效 A 顯示 M/V 類型 角色扮演 售價：520元 （漢堂）

惡魔禁地中文版

1 由於飛機的失事，使得你陷在一個古怪的村莊裡，為了脫身你必須從各個怪人口中套出線索，解開各種謎題和執行驚追驚險的任務。豐富的人物表情、恐怖的動畫、懾人的音樂音效，為一戰慄冒險遊戲。

奧林匹亞橋賽

Bridge Olympiad

2 號稱史上人工智慧最強的橋牌遊戲，叫牌和打牌均達專家水準。可自行選擇隊友組成橋隊，參加奧林匹亞積分循環賽。亦有精進牌技的練習模式，並提供電腦示範、雙夢家模式等多項功能，還有多種叫牌制度可供選擇。

福爾摩斯探案中文版

3 中文化訊息的冒險遊戲，在多達五十個之多的場景中抽絲剝繭，讓嫌犯自動露出馬腳。你還要善加運用各種物品，如實驗器材、各類器具。此外還提供筆記功能，可以查詢、列印所有的對話內容。小心！頭殼不要燒壞了。

天命之戰

Battle of Destiny

4 在和平被科技所破壞時，各區指揮官競相派遣半機器人去爭奪各生產中心的核心之鑰，以便能控制世界。身為某區指揮的你，則必須給心懷鬼胎的指揮官迎頭痛擊，讓和平再度的來臨。為一中英雙語版本的戰略遊戲，具有眾多的陸海空武力，且支援魔電和戰役編輯功能。

蛇鬼的女兒

Daughter of Serpents

5 在亞力山大港，當一位溫文儒雅的紳士從豪華油輪逐步走下來時，卻遭到一個當地人的襲擊，但當地人並未得逞，反遭槍擊身亡，隨即蛻變成一隻怪異的爬蟲類。使用電影劇本互動式的操作系統，細膩的場景畫質，且與眾多人物角色可供選擇，為一帶有 RPG 色彩的冒險遊戲。

經典明星撲克

6 與 SIERRA 的樂明星和歷史名人捉對廝殺，看誰的牌技高超。共有八種紙牌遊戲，多種五彩斑斕的背景畫面和絢麗的牌面任你選擇，如有聲霸卡還可聽到精彩的叫牌語音或是每個人物的口頭禪哦！

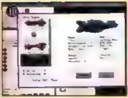
天外劍聖錄

7 為一具有神話色彩的武俠 RPG 遊戲。對話系統採用話題對話的方式，因此對話內容相當豐富，創新加入了晝夜的時間系統，人物採用真人比例造型，巨大的頭目把關也是此遊戲的特色之一。

野戰突擊隊

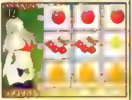
音效：A/S/R
顯示：V
類型：模擬
售價：420元
（第三波）

音效：A/S
顯示：V
類型：動作
售價：540元
（大宇）



音效：P/A/S
顯示：C/E/V/SV
類型：戰略
售價：300元
（軟體世界）

音效：A/S
顯示：V
類型：智育＆角色扮演
售價：450元
[illegible]



音效：P/A/S
顯示：V
類型：博奕
售價：380元
（寶貝貓工作室）

音效：A/S/R
顯示：M/C/V
類型：動作冒險
售價：540元
（第三波）

音效：A/S
顯示：V
類型：神話戰略
售價：450元
（精訊）

記憶體：4MB（硬碟空間27MB以上）
音效：A/S/R
顯示：V
類型：模擬
售價：[illegible]元
（軟體世界）

8 在各國的軍隊中，特種部隊總是最神秘、訓練最精良的一支勁旅。在遊戲中你將指揮一支小隊深入各地執行任務。除了要發揮隊員的專長外，還需分析手邊的資料，善用各種戰術。為一個具有動作色彩的戰爭模擬遊戲。

魔道子

9 受到誣陷身亡的東漢大將軍竇憲，化身魔能率領鬼怪大軍展開報復行動。身為道家的一代宗師，你奉命剷除這批妖魔鬼怪，大漢的興亡就全看你了。為一具有角色扮演色彩的動作遊戲，具有眾多的裝備、道具、物品可供使用，且還有觀看地圖和隨時存取進度的功能。

太空牛仔

SPACEWARD HO!

10 此遊戲的最終目標就是征服整個宇宙。在遊戲中你必須探勘尋找適合居住的星球，再加以改造，使其成為你的新殖民地。此外，還得隨時準備和對手開打，因此投資發展科技，才能建造出更新更強的太空船，殲滅敵人。為一具有西部牛仔精神的戰略遊戲。

97超少女

11 由於發生了一件離奇的少女失蹤案件，失蹤的少女分屬五個國家，很巧的是其皆具有特殊的超能力，且在同性質電動遊樂場消失。一位沈迷於遊戲機的男子，在輸光身上所有的錢後，正準備離開時，螢幕上卻出現了少女求救的畫面。為一具有劇情式的水果盤遊戲。

美女水果盤

12 為一和傳統大型電玩類似的水果盤遊戲，其加入了些許的「色彩」，來提高此遊戲的耐玩度，這似乎也是這類遊戲的唯一特色。

波斯王子II-影子與火

13 Broderbund公司以比第一代更進步的繪圖技術和音效及更多的關卡推出波斯Ⅱ代。具語音旁白的劇情動畫、流暢的動作表現、難纏的各式敵人、傷透腦筋的謎題，為一結合解謎趣味和動作特性的遊戲。

封神演義

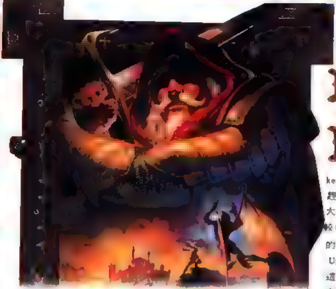
14 以商末周初為歷史背景，依劇情分關進行，屬關合式的戰略遊戲。有些關卡需派將領單身深入迷宮單挑敵軍將領，各種神仙寶物則為單挑時克敵致勝的利器，還有各種陣法、作戰謀略可供選擇運用。

陸空戰將

STRIKE COMMANDER

15 ORIGIN 公司銀河飛將原製作小組的另一模擬鉅作。逼真的座艙儀表、各種精彩的地面景觀、物體、霧景顯示設定，多種武器及航模式，及在G力效應下飛行員真實的各種反應，再加上如電影般情節的劇情表現，為一令人嘆為觀止的模擬遊戲。

新GAME熱報



Betrayal at Krondor

正當Sierra被批評爲暮氣沈沈的領導者的時候，Sierra家族中一向以模擬飛行類爲主打的Dynamix公司卻在RPG這個領域中跨出了令人讚賞的第一步。

Betrayal at Krondor的故事是奠基於由著名的奇幻小說作家Raymond E. Feist所撰寫的一系列Rift War小說之上的（說明書中有對該系列的前因後果做大致的敘述，筆者認爲像Rift War這系列迷人的小說沒有書商願意引進，實在是國內玩者的遺憾）。

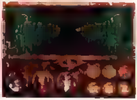
Rift War系列小說是以Rift Gate（由強力法術所造成的空間裂隙，作用類似Ultima中的Moongate）爲中心所發展出來的冒險；由於這一道Rift Gate的開啓，而引起了另一個世界上的Tsurani帝國對Midkemia展開了全面的侵略，最後Midkemia在數十年的奮戰後終把Tsurani趕回另一個世界。但隨後Midkemia大陸上的Moredhel（黑暗精靈，這族精靈強壯），在名叫Murmandamus的領袖帶領下展開了一場稱爲Great Uprising的戰爭，Murmandermus發動這場戰爭的目的是在喚回失落在時空裂縫中，遠古的邪惡種族Valheru；

在一連串的戰爭中，Midkemia上的英雄利用了Valheru的力量擊敗了Murmandamus，被領袖所遺棄的Moredhel們只有狼狽的逃回北方領地。在Great Uprising戰爭經過十年後，又有人打著Murmanmadus的名號統一了Moredhel各族，戰端即將再起，故事也從此展開……。

由於Betrayal at Krondor事實上就是一部小說，所以這遊戲是以類似小說的方式來進行的，遊戲分爲九個章節，每一個章節都有其不同的目的；玩者在遊戲完成後就等於是完成了一本故事情節相同，但細節因人而異的小說。

除了遊戲架構的創新外，Dynamix更結合了他們在模擬類和冒險類遊戲（如中國之心）中所令人稱道的特點，遊戲中的人物和大部份的怪獸都是由真人扮演的，作戰時的感覺就像一般短暫

幽暗的地下迷宮



真人扮演的戰鬥模式

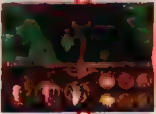
令人百思不解的字謎鎖

叛變克朗多

的動作片一樣：人物被魔法凍結、揮動武器和重傷倒地的動作所帶來的臨場感不是一般 RPG 的作戰畫面所能比擬的。

視野大小的變化

第一人稱的 3D 冒險畫面



空中鳥瞰地形

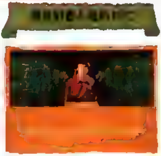
Mid kemia 大陸全圖

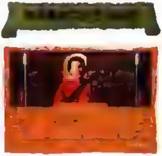
而平常的野外畫面和地下城的探險都是以 Dynamix 最擅長的第一人稱 3D 系統來處理的，蒼翠的森林，冰封的北方領地，詭異的異次元世界，令人體會到順暢的幾何圖形和眞實照片在 RPG 中結合所帶來的強烈震憾力。

更因爲遊戲背後擁有一系列的小說作後盾，所以在進行遊戲的過程中，可以隨時隨地的以滑鼠左鍵來獲取許多對各項物品來源和主要用途的介紹，而添加了額外的樂趣。只要你有滑鼠，在遊戲進行的過程中可以完全不必碰觸到鍵盤。（除非你要爲儲存檔命名）

高享受的遊戲自然也需高級的配備要求。但 Betrayal at Krondor 富有親和力的特色便是幫你造出一片開機片，但這片開機片不是 Origin 那種內容簡陋的陽春片；而是一片設想周密的開機程式。以筆者手上的 DX12-66，Dos 6.0 來說，Betrayal at Krondor 就把我的 Pro Audio Spectrum 16 的驅動程式用 Devicehigh 的方式移到主記憶體外，而原先沒有寫在 Autoexec.bat 中的滑鼠驅動程式，也被 Betrayal at Krondor 好心的抓出來常駐，進而把 640K 的空間保留至將近 630K，這種貼心的設計比起陸空戰將一切自己來的冷酷作風眞是相距千里。（筆者的陸空戰將就因爲QEMM會當，到現在還不能用 PAS 16，唉……）

以一個 RPG 界新兵的角色來說，Betrayal at Krondor 不但表現的非常稱職，在許多方面更是超越了一些老字號的遊戲，的確值得一玩！





新GAME熱報

結交名流，順便探取情報

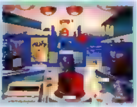
經濟蕭條期的紐約市一景

想不想一夜致富，功成名就？那似乎是天方夜譚，事實上也不太可能。所謂錢滾錢，只有用錢來賺錢最快了，那麼如果你不是王永慶的兒子，也不是阿拉伯油王，似乎要在一年內掌握巨額的財富也是不太可能。然而，那倒無妨，每個人都有自己的理想，財富只是其中之一，可是如果你想在金錢似乎萬能的世界中不擇手段獲取財富，那麼歡迎你加入RAGS TO RICHES世界來。在這裏你可以運用一切合法或非法的方法去爭取財富，挺吸引人的，不是嗎？唯一的缺憾大概是這只是個遊戲吧！不過這也能從中得到一些商場上運作的手法及技巧。

遊戲一開始，你的雙親給了你二十萬美元的創業基金，這將是你事業的開始。你擁有一間辦公室，在這裏你可以雇用職員來協助你處理你的事務，當然啦，你必須付他們薪水才行。可藉著打電話給仲介人J.E.A來雇用你所需要的職員，包括秘書（SECRETARY）、股市交易員（PIT RUNNER）、儲備經理（APPRENTICE MANAGER）、律師（LAWYER）、會計師（ACCOUNTANT）、商業間諜（INFORMANT）等等不同種類。每種職業的價碼不同，聰明的人絕對要精簡人事，但又要能人盡其才，當然，如果你錢多的話，你高興雇多少人也沒人管你，畢竟你是老闆。但是在資金有限時，又要有錢來從事短線交易，勸你一定要適當的雇用人才，否則一旦破產，你只有去睡公園了。

這個遊戲其實是反映了華爾街的實際狀況，它提供你兩個時代來玩，一個是1929年經濟蕭條之前的世界，一個則是我們身處的現今社會。要致富其實靠公平交易法是不夠的，沒有內線消息，你可能會和大多數的散戶一樣，被害得很慘。這是一個充分反映證券交易市場實況的奇妙遊戲，你不僅可在辦公室從事炒短線的交易來獲取利益，更可藉著到餐廳結交一些公司負責人以得到內線消息。不過千萬要小心，因爲美國證券交易委員

想當富翁請來華爾街

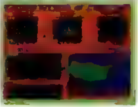


設備齊全的辦公室！

辦公大樓外觀

鈔票強強滾

RAGS TO RICHES



炒作股票，財源滾滾來

各式各樣的渡假用品

會（S.E.C）以及美國國稅局（I.R.S）可不會坐視你胡作非為，所以你可能需要好的律師才行。

遊戲中有幾個重要的地方，首先是辦公室，這兒有電話、收音機、黑板或電腦、電視，以及你所雇用的職員。你可以設定你上班及下班的時間，因為股市交易有一定時間，何況你也是需要休息的。收音機及電視可提供你一些重要消息，電話則是你對外聯絡的重要工具，隨著你認識的人增加，你能打的電話也會增多。遊戲中提供了美國紐約、日本東京，及英國倫敦三個重要股市，三者交易時間不同，如果你有足夠資本，你可以在東京及倫敦設立辦公室，那麼你所賺的就會很驚人了（如果賠的話只有怪你自己了）。職員中股市交易員很重要，沒有他你就無法從事股市交易，愈多交易員自然成交愈快。

餐廳是你午餐及結識重要人物的地方，不去吃午餐，非但對健康不好，而且你也會失去得到重要情報的機會。房子是你休息的地方，每天你總是要回家睡幾個鐘頭才行，但隨著業務的開展，你的睡眠時間會愈來愈短，唉！當有錢人也是挺辛苦的。此外還有報攤可讓你知道昨天究竟發生了什麼大事，有時那對股市有很大的影響。

最後就是一些商店，人如果光賺錢不享受也不行，這裏提供你消費，並向世人說明你到底多有錢。你可在此買各種你喜歡的東西，包括東京及倫敦的新辦公室以拓展業務。在遊戲中，購物可是大學問，那將昭告世人你的成就及品味，使你登上勝利者的寶座。有錢並不稀奇，暴發戶很多，但他們並不能得到尊敬。雖然你在遊戲中的錢並不是絕對賺的合法，但是你要贏就必須使大家看到你買商品成為收藏家的方面上，而不是光說你有多少現金。

不同的時代你可看到不同的事物，不同的上市公司，物品也有新舊之分，但是遊戲規則卻是不變的。其實在你玩過現代時期後，筆者勸你一定要試試1929年的時代，許多景觀及物品可是經過考證過的，讓你好像在看一部懷舊的電影一般，處處彌漫復古的風情。也證明了，時代更進步，增添了許多方便的東西，但人的一切基本感情是不會改變的。人的善惡有時很難分辨，有時我們想做的事卻不見得完全合法，不過法律是人定的，也是會改變的。就像在RAGS TO RICHES中似乎鼓勵人不擇手段去獲致財富，但事實上它卻也反映許多財富的累積之中就有許多不合法的因素存在。這雖只是個Game，卻包含許多我們人類在股市交易中的種種技倆，不論你是股市投資人，或者是股市外的觀察者，試試這個圖形精緻，寓意深遠的遊戲，將使你對股市的運作更了解。在不健全的股市中，散戶投資人永遠是居下風的，因為你沒有辦法勝過那些有內線消息的大戶啊！

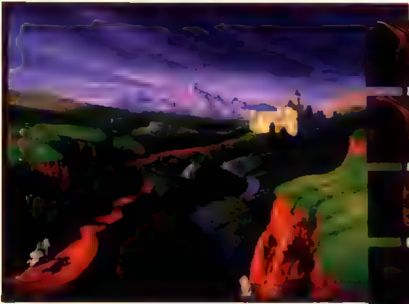
休假時，打場馬球如何？

別忘了培養藝術氣息！

換個新家讓生活更舒適

新GAME熱報

●Kevin



看來國王相當的憤怒

WestWood Studio 的年度大作——Lands of Lore（以下簡稱Lands），終於在眾人的期待下問世。先前原本頗被看好要和Lands打對台的魔眼殺機III，因爲「技術上」的問題而在大家的嘆息聲中落寞的站到角落旁。也因此更加重了大家對Lands的期望，冀望它能比魔眼殺機II更上一層樓。**WestWood** 沒有讓我們失望，Londs 不但承襲魔眼殺機II操作介面的優點，更加強了圖形和音效上的支援，使Lands成爲一既華麗卻又不失内涵的好遊戲。

Lands採用320 × 200 256色作爲繪圖頁，支援了AD LIB、Sound Blaster（PRO）Gold Card（魔奇金霸卡）、MT 32和General MIDI，可惜的是，它竟然無法混合支援。也就是說，如果你使用MIDI，就無法聽到數位化的音效和語音（片頭動畫有全程語音），選了Sound Blaster 就得放棄MIDI音樂，這是兩難的抉擇，難道魚與熊掌眞的不可兼得？希望 **WestWood** 下次能改進。

[illegible]，究竟發生了何事？

片頭一開始，有匹快馬飛馳過城堡，原來是傳令兵傳訊息進來了，邪惡的女巫Scotia終於找到一枚名爲Mask的讘戒，藉著它的法力，她能任意變成她想變的動物（這一段有點像電影魔鬼終結者II中所使用的動畫合成技術），接下來，她就要侵入城堡，拿下整個王國。國王知道這一點，他需要一名勇士幫助他守護王國，而你（妳）正是最佳人選（你自願的）。片頭長約二分鐘，動作十分流暢。

Lands of Lore

女巫能任意的變形了，讓人防不勝防！

再來看看美工部份，整體上來說，Lands 的畫風十分接近魔眼殺機 II，再說得精確一點，應該是接近凱蘭迪亞傳奇（搞不好根本是同一組人畫的）。整個遊戲中有相當多過場動畫，美工處理的也很用心，人的臉部表情十分豐富，動畫中人在講話的時候，不光是嘴巴會動，臉上的各個器官也會隨著「扭動」，不會像個機器人呆呆板板的。人物狀態欄的人像也會做出一堆很逗趣的表情，擠眉弄眼，包準讓你笑掉大牙。

至於其他部份的美工，也都處理得十分細緻，讓人感到非常的賞心悅目，不似國內有些遊戲配色太過突兀，給人一種十分不協調的感覺，讓人缺乏一直玩下去的衝動。看一眼你就會愛上 Lands 的畫風，以致無法自拔。

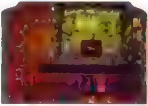
絕美的配樂是 RPG 成功的重要因素，這一點 Lands 做得非常成功。基本上，沒有 MIDI 的人請馬上去借一台，只有 MT-32 的人請想辦法弄一台 General MIDI，Lands 的音樂實在太棒了！玩到目前為止，我至少已經聽過九首不同的曲子，而且支支動聽，完全把整個遊戲的氣氛傳染給你，像在森林中的音樂便十分輕快活潑，而在地下迷宮則顯得陰暗沈重。不過還可惜的一點是 Lands 的音樂並不會隨遊戲張力而改變，例如當你在森林裡和敵人苦戰的時候，音樂依舊輕快如昔，這邊打得如火如荼，那邊卻放著歡樂的旋律！若能像冥河深淵般隨場景改變音樂就更棒了。

假如你有 General MIDI，恭喜你！你便能享受最佳的音樂品質；如果是 MT-32，那可能會有點痛苦。因為 Lands 會修改音色，而且改得很兇，所以每次進遊戲你可能得等上 40 秒，等資料送完了，才能進行遊戲。音質比較差，不過音效比較好，像馬蹄聲、動物的叫聲，都比 General MIDI 逼真，還有左右遠近的差別呢！至於 Sound Blaster 嘛，音樂還可以接受，不過語音錄得相當好。目前為止只有片頭有語音，其他地方就不得而知了。

遊戲進行的方式基本上是承襲魔眼殺機系列而來，是屬於「格子系」的 3D 遊戲（所謂「格子」就是一步跳一格，而非像冥河深淵一次一小步），不過有一些改變。雖然一步仍是一格，但移動時不再是用「跳」的，而是很平滑的捲過去。也就是說，當你遭遇旋轉點時，不會被轉得毫無知覺，而是看類轉向，如此一來可大大減少失誤的發生。

物品欄在畫面下方，由所有的人共用，大約有 30 ～ 40 個的空間吧。攻擊方式和魔眼殺機差不多，所不同的是 Lands 只用到滑鼠上的一鍵，所以操作起來比較不會有手忙腳亂的情況。

另外，Lands 提供一種叫 Flating cursor，就是類似冥河深淵，當游標在主畫面上時，螢幕會出現向前的指標，按下就是向前移動，滿方便的。施法也滿簡單的，法術種類在左上角，選擇武器下方的魔法文字，再選法術的等級就可以了。Lands 施法的效果滿誇張的，能量向前飛去，「碰」一聲，血花四濺，死的死，傷的傷，有暴力傾向的人可能會覺得滿「爽」的。



此外，Lands 的人物系統比魔眼殺機 II 簡化；人不再需要吃東西，物品也沒有一大堆能拿不能拿的煩人限制。人物的屬性也不見了，只剩下三種人物：戰士（Might）、賊

（ Rogue ）和法師（ Mace ），光榫是技能累積，後面的數字是等級。每一次你用武器或魔法擊中對方後，技能累積就會增加，等到滿了之後，此項技能的等級就提高一級，也就是說技能是愈磨愈厲害的。這種設計方式你可能會覺得很奇怪，其實這是爲了配合劇情，因爲一開始你只能從四個人當中選一位做爲主角，屬性早就固定，不能要改。四個人各有各的優點與缺點，就看你習慣用那種人來進行遊戲。

遊戲進行中會有許多有趣且必需的小配件陸續出現，如地圖、羅盤、法術表等都不是一開始就有的配件，必須等你找到了才有，例如地圖在國王的密室中（他會給你鑰匙）、羅盤在 Roland 的寶箱中。有些小配件滿有戲劇效果的，像羅盤指針在你改變行進方向後，不會馬上停下來，而會左晃右晃才慢慢停下來，算是相當有創意的設計。

玩到目前爲止，我發現一個奇怪的現象，就是 Lands 中的城鎮、地下迷宮都很小，玩起來一點也不過癮，不知道是因爲好戲在後頭呢？還是 **WestWood** 低估了玩家的實力？

關於劇情方面，因爲我尚未玩完 Lands，不敢妄下斷語，不過個人覺得似乎太缺少變化，連一點陷阱也沒有（難不成 **WestWood** 正致力於發展低互動性遊戲？），不過創意倒是處處可見，例如坐船到 South Land，從蟲繭中救 Lora，還有拿鑰匙控牆壁，尤其是最後一項，沒有一點想像力還眞的不知道該怎麼辦呢！

優點說完，我們再談談 Lands 的缺點。首先，它不提供音效卡混合支援，造成有 MIDI 玩家兩難的局面，在各大遊戲公司紛紛提供混合支援的今天，**West Wood** 此舉實在太不明智了。

其次劇情太過直線化，使得遊戲一點挑戰性也沒有，不管我是不是太武斷，我只希望劇情能朝多樣化發展，才能增加遊戲時的樂趣。此外，Lands 提供的熱鍵太少，造成作戰時操作上的困難。

我想以上都是小缺點，比起 Lands 近乎完美的藝術成就，根本微不足道。我想這樣一個好遊戲是沒有人願意放過不玩的，不是嗎？

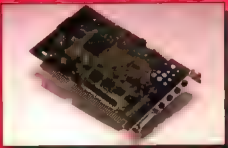
因爲筆者才剛拿到 Lands 不久，測試不及，只能做些粗略的報告，等下期再作詳細的評論，請期待。

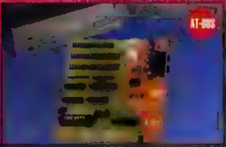
註：Lands 的硬體需求如下，386 以上機種，至少 2MB 的 RAM，最好能有 Mouse 和音效卡及 MIDI，硬碟空間需求約 18MB 以現在的眼光來看，並不算嚴格的要求，不像某些遊戲動輒就要求 40MB 的硬碟、4MB RAM ……。

勁益金聲卡

讓您的多媒體世界"聲動"起來

Golden Sound





CD-ROM

IRQ 2、3、4 and 5

SONY、

技術

勁益 —
SUPPER DRIVER 三合一 CD-ROM 驅動卡

最完美的解答

TEL：(035)772-750

MULTIMEDIA UPGRADE
KIT-PRO (MUKP)
(HARD WARE)
MS-DOS 6.0
附贈光碟資料片 (CD-ROM TITLE)
MicroSoft Bookshelf
Battle Chess
MANTIS
内含作業軟體 (BUNDEL SOFTWARE)
VOXPAK
RECORDING
MUSIC STATION
TOPPLAY
TOPSHOW
GS401
GSPPLAY
OPL3 (YAMAHA 262) FM DRIVER
CD 音樂
OK
MUP-401
GS/MT-32
WIN3.1
OPL3 FM
MULTIMEDIA
ToptekTechnologyInc.

益金聲卡

PC Multimedia PC

Microsoft Windows Compatible

硬體配備

CD-ROM

CASE

附贈光碟資料片

DETECTIVE

BATTLE CHESS

3. CD-MUSIC KILLER TRACK

1. DOS

2. WIN

4. CD-PLAYER for WIN (WIN

有人質稱……

益金聲卡是落伍的產品？！

市場証明，早在一年前勸益金聲卡就具的設計：如 MIDI 相容功能、SURROUND 環繞音效、高品質 輸出方式、GS/MT-32 相容之樂器模式……等等，世界各 16 BIT 聲音卡競相加入的標準設計。

媒體語音或遊戲音效，

益金聲卡2.5版、PRO II版全省熱烈

2.5版+MANTIS(未來戰機)光碟遊戲片+4W立體喇叭1750

版+MANTIS(未來戰機)光碟遊戲片+4W立體喇叭3330

勸益電腦股份有限公司

台北縣板橋市信義路163巷11號五樓

TEL：(02)964-7096 FAX：(02)961-9586

台中分公司：台中市青海路二段207巷13號二樓

TEL：(04)259-1841~2 FAX：(04)252-6819

中壢市中北路二段

TEL：(03)457-7645 FAX

1993年 台北電腦應用展覽會

又是一個炎熱的仲夏日，帶著老編的手諭，在工作證的掩護下，開始我們這次的採訪行程。

/Crazy Jong

這次展覽依舊是大廠橫行的局面，電腦界二大巨頭：IBM 和 APPLE 各佔下不少的攤位，尤其是 APPLE，吃下全場最大的攤位，顯示 APPLE 對

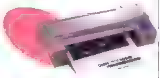
台灣市場的野心相當的大。至於軟體界的托辣斯——Microsoft，很奇怪，筆者逛遍全場似乎沒見到他的攤位，是我老眼昏花，或是 Micro soft 根本不屑參加展覽？Who Knows？其他比較大的還有大眾、宏碁、旭青、EPSON，由各家廠商消長的情況，大致就能看出市場的走向和趨勢。

硬體方面，不知道各位有沒有發現 個很奇怪的現象？那就是 DRAM 的價格飛漲。據說是因為日本矽晶片包裝工廠燒掉了造成晶片供貨短缺。

不光是 DRAM，其他許多晶片和附屬產品如顯示卡、主機板甚至 Power Supply 的價格都隨之水漲船高，這一陣子因韓系及美系的 RAM 紛紛出籠，抑制 DRAM 的漲勢，才使 DRAM 的價格逐漸回穩（不過還是很貴）。

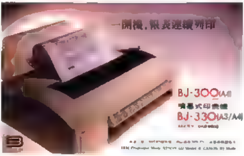
如果各位若細心的看過各廠的 Menu，會發現怎麼主機的標準配備只有 1MB RAM，而且沒有一家肯單獨賣 RAM，非得跟主機才肯賣，各位就能了解 RAM 缺貨的嚴重性。不過除了 DRAM 以外，其他週邊的價格都逐漸的下滑，以往可望而不可及的設備都已降至可接受的價位，最明顯的例子就是雷射印表機，以往有錢人家的玩意兒現在已是一般大眾的掌上玩物。

此次展覽有相當多的印表機廠商參展，印表機大廠 EPSON 這次用了許多空間來展示新的印表機，其中有 Stylus 家族的新成員 1000c 和 800/800c，這幾款是噴墨式的，據筆者研究的結果，他們列印的品質還不錯，不過由於採用「多[illegible]」的緣故，使其列印結果有一點點粗糙的感覺。至於 EPSON 的雷射



印表機，鑑於 EPSON 資歷未深，加上筆者獨鍾 HP 系列，所以沒有多加研究。

另外兩家以印表機聞名的公司 HP 和 Canon 沒有單獨的攤位，只有附屬的公司展出其產品。先談談 Canon，筆者本身滿欣賞 Canon 的機器，他的 BJ-10e 把噴墨印表機平民化，列印品質也讓筆者留下深刻的印象。此次展覽 Canon 沒有推出新



機種，仍是以 BJ 系列爲主打，有 BJ-10、BJ-200/230、BJ-300/330，特色都是輕薄短小（BJ-300/330 除外），使用氣泡噴嘴，不同於一般的印表機，正因爲他的輕便，所以滿適合個人使用，不過看起來比較沒有〃質感〃就是了（因爲太迷你了）。

Canon 印表機有一種很奇特的銷售方式——跟著軟體一塊賣，會場中就有許多套軟體打著〃買 Canon 送軟體〃的招牌，據說反應不惡。Canon 有一款彩色噴墨印表機－BJ 800，會場中只有一家用它來印圖，基本上它輸出品質在噴墨印表機中算滿好的，可惜價錢不太〃可愛〃，嚇走不少顧客。

HP 這次推出了 HP Laser IV L，強調〃綠色環保〃概念，有趣的是，這台印表機上只有一個鍵－Reset，真是徹徹底底做到環保的要求，連按鍵的材料都省下來了。HP 其餘的雷射機種，價格都已降到可以接受的地步，有需要或是想更上一層樓的玩家，不妨考慮。至於 HP 的噴墨機種，個人認爲外形實在太醜，不過品質速度仍屬上乘。

面對 Microsoft 來勢洶洶的挑戰，原來是死對頭的 IBM 和 APPLE 竟然破天荒的合作推出一款新的機種－POWER PC（強力 PC？！）Power PC 是 Performance Optimized With Enhanced RISC PC 的簡稱，是 IBM /APPLE/Motorola 聯合發展的，很明顯的，他們想一舉打跨 Microsoft 和 Intel。很可惜，我在現場並未見到實物，只見到一堆有關 Power PC 的報導，規格介紹簡答錄等一堆的無關痛癢的宣傳紙，不過由他開出來的規格來看，以 Pentium 一半的價錢卻能擁有比其快五倍的速度，PC Mac 通吃，實在滿吸引人的，未來市場反應如何？Microsoft 和 Intel，會有什麼因應之道？咱們大家拭目以待。

APPLE 這次投下大筆的人力物力，企圖扭轉 Mac 在台灣市場上的劣勢。這次幾乎所有的 Mac 都出籠展示，從最陽春的 Classic 到最高級的 Quadra 都有，筆者一台一台的玩，玩得不亦樂乎，總算一圓筆者的 Mac 夢（自幼便家境窮困供不起 Mac），其中尤以 Quadra 950 筆者最爲欣賞（廢話，Mac 最高級的機種耶），同樣是和 486 同級的 68040, Quadra 的性能硬是比 486 高上一截，不光是軟體的功能，甚至 GOI（Graphic User Inter

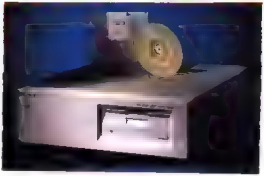
face——圖形使用者介面在 Mac 上的 System 7x，在 PC 上是 Windows 3x），都比 PC 快上許多。回家面對自己的 486 電腦，一股恨鐵不成鋼的感慨油然而生，我恨……！除了電腦之外，APPLE 還設有一個表演台，筆者有幸聽到 MIDI 的表演，運用 YAMAHA 的 Key board 和音源器，加上演奏者絕妙的演奏技巧，完全擄獲在場聽眾的心（包括

我），決定趕快存錢……。

目前多媒體是電腦市場的主流，不論硬體、軟體，無不標榜自己是多媒體。在和多媒體有關的硬體市場中最紊亂的莫過於音效卡，現在市場上的標準是 Creative 的 Sound Blaster,不過後起之秀 ProAudio Spectrum 來勢洶洶，頗有取代 Sound Blaster 的氣勢，Pro Audio 的美國市場佔有率僅以些微差距落後 Sound Blaster 。台灣 Sound Blaster 是由 Creative 台灣分公司創巨代理，Pro Audio 則由雅聞代理。基本上筆者較喜愛 Pro Audio（自己本身有一張 Pro Audio Spectrum 16），功能強，價格也不貴，強烈推薦給想買音效卡的人（友刊曾經對這張卡有負面的評價，在這我想替"她"說這句話：只要設定得宜，什麼軟體都不會出問題，如果軟體有特別支援，那效果真是連 Sound Blaster 都沒得比）。國內也有許多公司推出此類音效卡，價格比較低，不過筆者個人覺得還是用原廠的比較安心。

音效卡更上一級就是 MIDI 了，不用說，一定又是 Roland 的天下。最近 Roland 沒有推出新產品，只有一直在推銷他制定出的 GS 音源模式。筆者一直想買台 Keyboard 來玩，所以特地詢問現場服務人員一些有關 MIDI 和 Keyboard 的事，滿令人感動的。Roland 有二款 Keyboard 我滿有興趣的 JV-30 和 JV-80 。JV-30 就是 GS 音源，JV-80 則使用更棒的音源，當然，價格自然……。此外現場還展出了新的 MIDI 作曲軟體——Master Track Pro 5.0 。

最近 CD-ROM 有日益普遍的趨勢，價格下滑，CD 軟體也逐漸增多，這次現場展出的大部份是單速光碟，倍速光碟相當少據說 PIONEER 推出一款四倍速的光碟，可惜會場中沒有展出。



SONY 這次展出了他的可讀寫式光碟 MO，包括有 128MB 、600MB 和 1GB 三種不同容量，在速度上已經逐漸接近「可接受」的程度，不過價格仍然太貴。對了！ SONY 還特別把 MO 和光碟片「分解」，讓大家了解它們的內部構造，筆者趁工作人員不注意時偷偷拿起來仔細端詳了一下，嗯！滿好玩的。

這次大眾電腦很驕傲的推出自己研發出來的 64 位元 PC ，採用 Pentium 為 CPU ，並使用 PCI 匯流排功能很強，速度很快，當然，價格自然不便宜（六位數字跑不掉），所以目前對一般個人用戶來說，是完全沒有必要的。

最後還有一個很重要的週邊設備——護目鏡。筆者在現場看到一家滿不錯的護目鏡廠商——Polaroid，親自體驗後有一股想買的衝動，仔細詢問價錢後只好打消念頭，因為筆者用的是 17" 螢幕，而他們 14" 的護目鏡只要千餘元，17" 的卻要四倍價格！！現場人員解釋說這是因材質的不同，無論如何，實在太貴了！！

軟體方面，Windows 依舊獨領風騷，眾家廠商無不致力，於開發 Windows 下的軟體以求生存。DOS 仍佔有一席之地，軟體支援不缺，尤其是 Game，更是 DOS 的忠實擁護者。IBM 的 OS/2 困境中成長，期待有一天能打倒 Windows 。除了這些"主流派"的東西之外，有一樣東西吸引筆者

的注意力－Nextstep。

Nextstep 原本是 Next 開發來用在 Next 工作站上作為作業系統的一套軟體，因為 Next 硬體廠撐不下去，改走軟體路線，才把 Nextstep 改為 PC 版。在會場上只有二台電腦在 Show Nextstep（其中還有一台壞了），筆者有幸"看到"其中一台，立刻驚為天人，好棒啊！後來筆者去收集了一些相關資料，Nextstep For Intel Processors 的硬體需求為 486 以上 CPU+FDO，16MB RAM 以上，120MB SCSI 頂 H D 以上，Double Speed CD-ROM S3 加速卡，16bit 音效卡（3.1 版只支援 ProAudio Spectium 16）。原版的 Nextstep 為三張光碟，一張為工作環境，一張為發展工具，一張為中文環境，目前版本為 3.1，不支援 DOS & Windows 的程式（意思就是 Install 時它會走 Format H.D），據說 3.2 版會提供支援。具備"完全的"多工能力（不必像 Windows 一樣要"排隊"），畫面漂亮極了。

看了以上粗略的規格，不知各位有什麼感覺？對！跟 Windows NT 很像！看來 Windows NT OS/S 和 Nextstep 未來勢必發生一場大戰，加上 Unix，精彩可期，誰能成為未來電腦的新標準，就看各位的選擇了。

中文字型市場開始進入戰國時代，自從華康開拓這塊市場後，陸續有不少後繼者投入戰場。目前的趨勢是利用三次（甚至四次）曲線或是 True Type 的描述字型。目前有一套名為政生字集的字型，是利用朱邦復先生開發的技術造出來的，15 套字只需 1MB！！誇張吧！而且價格很低，想支持正版軟體的窮學生們的機會來了！！除了 DOS 和 Windows 用的中文字型外，Auto CAD & 3D Studio 用的中文字型也愈來愈多，可見大家對文件品質的要求愈來愈高了。

中文字型成長，排版系統也隨之成長。號稱窮人排版系統的莎士比亞又推出新版了，在新人類的攤位上可以見到新的莎士比亞比舊版功能強，加上新的研澤字庫，更是威力十足，比起專業排版系統，絲毫不遜色。哦！我差點忘了，華康在 Mac 上出了一套新字型，叫"秀體"字型，採 True Type 格式，Mac 玩家有福了。

3D-Studio 又出新版了，這次是 3.0 版，基本上軟體好像仍未正式供貨，目前已接受預約換版。前一陣子上奇科技舉辦了一空前的電腦動畫設計比賽，會場有展示得作品。大部份作品都是利用 3D-Studio 算出來的，只有一個單純利用 Animator Pro。不過得獎作品都十分的精彩。

至於 Game 方面，這次只有軟體世界和大宇參展。軟體世界這次主打中文遊戲，如射鵰英雄傳、中華職棒等，不過最引人注目的該是陸空戰將（Strike Commander）。它以傲人的 3D 技術、氣勢磅礡的音樂和音效贏得全場最多的掌聲。

當然只聞樓梯響，未見人下樓的射鵰英雄傳及最具親和力的中華職棒也是許多現場人潮注目的焦點。大宇這次主打的轟雷電和魔道子，轟雷電是一縱向捲軸的射擊遊戲，流暢度頗佳，可惜圖形有些雜亂，難度奇高，不靠無敵密碼能玩完的人恐怕不多。另一款魔道子是一個八方捲軸的動作遊戲，不但夠流暢，美工也夠水準，筆者十分激賞這個 Game，中國人總算寫了一個像樣的動作遊戲，希望各位能多多尊重智慧財產權，多買一些夠水準的原版遊戲，讓國內軟體寫作風氣慢慢興盛，這才是眾人之福，不是嗎？

巨蛇之島製作者專訪

華倫·史派克特負責製作冥河深淵I、II代，並且剛完成創世紀VII第二部－－巨蛇之島，在本篇精彩的對談中，巨蛇之島也是我們的話題之一，華倫將告訴各位玩家巨蛇之島的改進並不止是遊戲樣式而已，還有更多令人驚喜的地方呢！

在與華倫的對談之前，我們收到由各地玩家所寄來許多有趣與深入的問題，但遺憾的是因為時間有限，只能挑出一部份來請教華倫。

我在下午一點半到達ORIGIN，佩戴了一張訪客識別證及辦好一些手續之後便進入會客室等華倫，他在電話中有著明朗迷人的嗓音，所以我以為會見到一位笑臉迎人，187公分高的金髮俊男，沒想到走進會客室的卻是一位棕髮，中等身材留著絡腮鬍的傢伙。由於我仍在整理訪談的資料，所以華倫先玩了一會兒SPY HUNTER殺殺時間。

華倫所展示的第一項成果便是巨蛇之島的開場與結局動畫，開場動畫十分的壯觀，完全由3D模組所構成，而且十分的平順，完全不會有遲滯的感覺，丹尼斯，盧貝特甚至連人物都使用3D模組，還有壯觀的船與海洋，觀賞這段動畫時還會有搖晃的感覺。只可惜這只是DEMO版，巨蛇之島正式發行時消費者只能看到其中的片段，不過欣賞這段動畫的確是一種享受，語音十分清晰且富有感情，由Roland發出的音樂更是令人陶醉，結尾動畫與開場動畫比較起來便顯得稍微短捷些了！

之後華倫帶我進入他的辦公室欣賞巨蛇之島其他的部份（他的電腦速度較慢也沒有Roland卡），這個遊戲令人印象深刻，需要探索的區域也十分廣大，圖形方面比起黑月之門也做了諸多改進，例如更多的怪獸、全新的物品系統、更擬人化與逼真的人物肖像，與一個戰鬥狀態選單（可加速設定隊員作戰模式），工作小組也對程式核心進行改寫，在某些地區執行速度可提升30％。

只可惜在我個人觀點，黑月之門中部份嚴重的缺點仍然未獲改善，像是移動時過慢的背景捲動、持續的硬碟讀寫、不甚理想的戰鬥AI以及令人討厭的Voodoo系統等。但無論如何，單就華倫展示的部份來說，我能斷言巨蛇之島將帶給創世紀系列的舊雨新知更大的滿足感。

在訪問之前有幾個巨蛇之島製作上的小插曲向各位報導：進入遊戲後不久，玩者會進入一處山洞，就是所謂的新手上機教室，玩者可以學到聖者與蛇島的互動關係。而巨蛇之島遊戲的目標也會在到達後詳細告知。

另外有12位黑月之門的幸運玩家的肖像也用在巨蛇之島的NPC上（當然是經過小小的修飾與適當的化妝），人物肖像改為橢圓形且是黑月之門的

國外報導

兩倍大，聖者必須刺青後才能與一群也有刺青的NPC打聽並得到線索。這份情節追溯到創世紀I的索沙尼亞大陸。玩家也可依照自己的角色性別選擇不同的聖者肖像，以下便是訪談的摘要部份。

華倫‧史貝特 Warren Spector

問：巨蛇之島中是否有些情節只發生在女性聖者上？

答：當然不是，巨蛇之島是個輔導級的遊戲，玩家會發現其中有段情節，聖者的愛侶並不在乎聖者是男是女。

問：會不會有任何動機讓男性玩家想去扮演一位女性聖者？

答：也許有些心態特殊的玩家為了不同的理由會這麼做，不過的確有些情節的進展是取決於聖者的性別。

問：先前你說巨蛇之島是個輔導級的遊戲，能否再多透露一些？

答：我只能說在遊戲中雖然NPC的圖形只有27×14點，但有些NPC是裸體的。有一段情節是聖者將與一位女性NPC單獨會面，卻被捲入一件罪大惡極的案件，而聖者的行為將決定他或她是否會面臨不同的道德審判。

問：有多少人員參與巨蛇之島的製作？

答：一開始時只有八至十人參與初期的規劃與改善黑月之門的介面，我的組員大約保持在十五人左右，最多時曾有三十五人，我手上的名單有五十三位人員製作或參與支援製作巨蛇之島，真的是滿驚人的，這可是我所參加過製作人數最多的遊戲。

問：詳細的情節規劃是誰來處理呢？

答：理查‧蓋瑞特和我採取不同的方式，理查對整個故事有完整的構想，且要他的組員貫徹執行，我則只給組員們大綱的提示，讓他們有自由發揮的空間。製作巨蛇之島時，我同時還有數個遊戲在進行，包括冥河深淵II及Arthurian Legends，記得當時我給了組長一個指示「海盜侵襲Britannia」，我不想讓理查先聲明說：「這不會發生在Britannia」。在我的構想中，古代巨蛇文明的Great Earth Serpent扮演了舉足輕重的地位，同時希望找出Shamino的故鄉——危險與失望之地發生了什麼事。

我還要求組員們給予蛇島居民不同於Lord British的八大美德的價值觀，第一次他們給我的提案全數被退回，第二次還是被退回大半；等一下我拿你看看原稿，上面全都是紅筆和眉批。最後他們交給我的故事是Pirates of Britannia——不列顛尼亞的海盜！但是它偏離了創世紀的精神，聖者怎麼可能到了一個有熱帶風味的地方去對付巫師？最後只好換人重新編寫故事大綱，我請了一位和我一樣曾做過紙上RPG的比爾‧阿門佐普負責這項工作。

問：請介紹一下紙上RPG！

答：就像是D&D、Gurps、Runequest這類只要有筆和紙就能玩的RPG。比爾除了是位優秀的作家、程式設計師外，也是個天生的領導人才，我真正想做的是傳統幻想式的遊戲，所以當冥河深淵的製作告一段落之後，比爾和我完成了一個令人滿意的故事，剛巧當時工作小組的成員有十五人左右，於是我們開始全力製作巨蛇之島，我以一種我稱之為「階段式設計」的方法來製作，就是先將一段劇情詳細地寫出來，交給工作小組的每一位成員發表他們的意見，最後比爾與我評估他們的意見並決定如何表現該段情節，這種方式滿成功的卻註定行不通！它耗費太多時間了，日後是否會以同樣方式來製作遊戲也是個未知數。

身為工作小組的負責人，我有責任讓每一位組員知道他的目標並全心投入，雖然停止這種過於精細的遊戲進行方式後，紙上作業仍繼續進行，雖

公室左邊書架上的資料全是巨蛇之島的文件，其中有部份是技術資料，有一疊十公分厚的全是有關劇情走向設計的，這個遊戲真的非常龐大，當我們完成巨蛇之島後，工作人員光整理這些文件就花了不少時間。

問： 談談你在紙上 RPG 方面的工作經驗。

答： 1987 年我加入 Steve Jackson 遊戲公司，成爲 Toon 的開發者之一，我個人很喜歡 Toon，它結構簡潔暢銷十年。之後我加入 TSR，一直升到成爲他們遊戲部門的負責人。

問： 在大學時你主修科系是……？

答： 廣播電視，差點拿到博士學位。

問： 爲什麼你沒修得博士學位？

答： 我總是認爲實際電影製作過程很無聊，目睹我的同學與好友爲了虛妄的職銜加入電影界，那根本沒有意義！我的興趣是電腦遊戲，也希望能當個遊戲人。當初我若是修完博士課程也許就留在校園中當一輩子的教書匠，整天擔心的是能不能拿到終身職，但我選擇了遊戲！當時我以爲七年的廣播電視課程都白唸了，其實一點也不，在 ORIGIN 我們所呈獻給消費者的正是電影，像是你剛剛見到的巨蛇之島開場動畫，ORIGIN 爲電腦遊戲界開創了一個新的里程碑，等到 CD 更普及之後，玩完一個遊戲將更像欣賞完一齣電影，而我正是學以致用。

問： 你希望當初拿到博士學位嗎？

答： 有時回想起來覺得應修完課程，只是當時種種條件都無法配合。

問： 跟黑月之門比起來，巨蛇之島是以更多的抉擇與較少的提示爲它的特色嗎？

答： 我們給予玩者更多的提示，但不強迫他們往任何方向選擇，我希望所有巨蛇之島的玩者在玩遊戲時都有清楚的目標，好遊戲的關鍵是不會讓玩者抓著滑鼠在電腦前說：「嗯！我現在該做些什麼呢？」

問： 創世紀系列會繼續朝其他新大陸發展嗎？

答： 會，但不是頂著創世紀的標題。其實光有新大陸去探索是不夠的，洪荒帝國的點子是我想出來的，將它交給別的遊戲製作人之後，手上只剩 20 頁的遊戲文件。洪荒帝國就像我的小孩，我很想以它爲藍本而好好地有一番作爲！火星之旅讓我實現夢想，很主觀的說：「我認爲創世紀系列中最好的遊戲是火星之旅。」當然這是因爲巨蛇之島還未上市，我認爲巨蛇之島唯一的缺點是聖者要長途跋涉於各地去完成任務。

問： 爲何在你的 ┐ 中火星之旅特別佔有一席之地呢？

答： 火星之旅故事發生的地點是真實存在的，而且還有歷史人物牽涉其中，我製作的不是教育娛樂軟體，但玩者真的能由火星之旅學到知識，同時它帶領玩者認識一些名不見經傳的科學家。最重要的是火星之旅在練功與解謎間做了調整，玩者不需到處打怪獸升經驗值，一旦玩者能夠使用火星人的傳送裝置，旅行就成了件輕鬆的事情，我覺擔心四處奔波在蛇島會成爲一件苦差事，這得看它上市後玩家的反應了。

問： 巨蛇之島爲什麼是 Part Ⅱ 而不是 Part Ⅲ？

答： 美德試煉場只能算是資料片，因爲黑月之門的故事架構容許加入火之島的故事，巨蛇之島則是真正延續黑月之門的續集。

問： 你是否參與創世紀 8 的製作呢？

答： 沒有，理查是創世紀系列的主導者，他已將創世紀 8 交給約翰．華特生，也就是美德試煉場製作人，創世紀 8 可是 [redacted]

問： 理查在 CompuServe 網路會議上說：「巨蛇之島是創世紀系列後續作品的前哨站，Britannia 已經準備功成身退了。」

答： 哇！對我來說可真是個新聞。在我心目中蛇島是個堡壘，它有廣大的地域可供探索，也有情節緊湊的故事與久遠的傳說發生在這片大地上，但我真正想做的是將蛇島當成一塊跳板，聖者由此回到地球展開另一種形式的冒險或進入守護者的次元對抗祂都可以。當然如果玩家們對蛇島的反應良好，它有可能繼續爲創世紀效命！

再讓我談談創世紀系列故事發生的地點，從最古早的索沙尼亞到現在的蛇島，包括冥河深淵，這些地方都是創世紀系列的傳統，但也限制了創世紀的發展。火星之旅與洪荒帝國試圖跳出這個窠臼，但效果沒有預期的理想，我們仍會繼續研究用創世紀的介面套上不同的劇情架構，各位會在 Arthurian Legends 看到成果。初步的構想是新遊戲發生的地點不會太光怪陸離，也會加入更多傳統幻想 RPG 的精髓於其中。

國外報導

國外報導

不再牽扯任何有關創世紀的傳說。

問：有很多玩家指出在冥河深淵中有位痛苦幽靈名叫華德，你知道這是怎麼一回事嗎？

答：一點也不知道，是Blue Sky（現更名為Looking Glass）那群傢伙搞出來的，也許是因為他們喜歡我，也許是因為他們討厭我，總之他們以為這很有趣。其實在很多遊戲中都有這些令人會心一笑的小插曲，在巨蛇之島中玩者也許會見到達拉斯的美式足球啦啦隊；在火星之旅中穿上一雙紅拖鞋就可直達堪薩斯！我偏喜歡那位「痛苦的幽靈」。

問：巨蛇之島採用的是什麼解析度？

答：320×200 256色，與黑月之門相同的俯瞰視角，理查為創世紀8設計了不同的視角（我們二人稍後拜訪丹尼斯·

[illegible] Loubet

魯貝特，他展示創世紀8的嶄新視角，非常華麗，人物更大也更真實），黑月之門與巨蛇之島採用的視角有個缺點，玩者看不到房間的背面！不過巨蛇之島表現的方式較為精細，草地不再只是一片青綠，會更富於變化。

問：仍然沿用巫毒記憶體管理系統嗎？

答：是的，我個人一直很想換掉它，不過時機還未成熟。

問：是否會發展視窗版？

答：幾乎可以確定不會，原因在於速度，創世紀系列與銀河飛將系列若發展視窗版，速度會像拖死狗一樣地慢！日後也許會開發一些不需要高速[illegible]。

問：你何時進入ORIGIN？

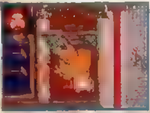
答：1989年4月15日，我記得我是ORIGIN搬到奧斯汀後所聘任的第26位員工，當年ORIGIN只擁有一樓的一半做為辦公場所，今天我們擁有整棟大樓，另外還有三間工作室在別棟大樓內。而且正打算遷移到另一棟佔地1500坪的新大樓，我想在那兒玩GREEN GUNS（類似美國西部射擊遊戲）一定很不錯。

問：理查在討論遊戲架構時是否有參與並發表意見？

答：不妨這樣說吧，理查為巨蛇之島貢獻了不少心力，它是集合眾人之力完成的產物。

問：洪荒帝國與火星之旅中出現的Dr.Spectre是否就是你本人？

答：對的，而且我在巨蛇之島中也軋了一角，我們的遊戲中有很多角色直接由真人扮演或畫得很像真人，Shamino與Lord British都是由理查·葛瑞特親自扮演（由於人物肖像加大，圖形也將更逼真傳神），當玩者在蛇島上遇見Spector，那就是我！



[illegible]

問：能解釋一下你的姓Spector的由來嗎？

答：有個故事流傳在我家族中，不知道有幾分可信度。我的先祖過去住在俄沙尼亞，當時還是沙皇統治，家中若是有超過一位以上的男丁，就得被徵召入伍服役，我的曾曾曾祖父因此改了他一個兒子的姓。我不清楚是真是假。

問：根據你的說法，巨蛇之島使用與黑月之門相同的程式核心，並稍加改進，我說得對嗎？

答：不只稍加改進！我們加入紙娃娃隊員裝備視窗，加大的人物肖像與更流暢的遊戲速度！！

問：下面這一個問題我個人也很好奇，但可能有點過份。遊戲製作人的薪資是如何計算的？聽說你比ORIGIN其他製作人拿得要少，因為你在ORIGIN

草創初期就加入了。

答：這個問題一定是我老婆逼你問的！謝謝妳親愛的！老實說 ORIGIN 有個優點就是沒人計較報酬，每個人都專注於自己的工作，認真比較起來 ORIGIN 的製作人事的比西岸那些軟體公司少多了。

問：EA 收購 ORIGIN 之後，人事制度上是否有變動？

答：在這之前員工們就被告知不會有任何更動，更何況奧斯汀的物價比洛杉磯便宜多了。ORIGIN 不是家總體員工眾多的公司，我們只是在 ORIGIN 創造新世界與前無古人的佳作。

問：對於 EA 的購併行動，ORIGIN 的反應如何？

答：到目前為止都還算不錯。習慣之後就沒什麼好緊張的了，而且 EA 讓我們擁有高度自主權，我們還沒有發現任何顯著的變動，EA 還發給員工不少帥氣的 T 恤，ORIGIN 一些額外的要求也都能很快被批下來，也許因為 EA 財力雄厚或是剛好遇上聖誕節促銷旺季。兩家公司的員工應該都是以樂觀其成的態度看待這一件購併案。EA 也有不少人才，當我過去接洽業務時，他們基本上對我們滿友善的。比方說當年我由 Steve Jackson Games 跳槽到 TSR 去，才發現全都是志同道合之士，小公司被大企業購併時都有個錯覺，好像大公司裡全都是吃人怪物，其實一點也不，電腦遊戲界將十分看好這項購併案。

問：日後會不會繼續發行創世紀外傳？

答：舊的創世紀系列將不會有任何外傳，新的創世紀系列會採用附加任務資料片的方式，創世紀 8 在設計之初就已將這項因素考慮進去了。

問：網路上的信件討論中，有許多玩家對 ORIGIN 頗有怨言，他們是這麼說的，「我很喜歡黑月之門，但令我失望的是 ORIGIN 怎樣把消費者當成他們的遊戲測試員！」巨蛇之島是否能做到完全沒有臭蟲呢？

答：首先，我們無意讓消費者成為遊戲測試者，沒人會願意花錢做這件事的，問題在於我們的遊戲都可稱之為「巨大」，別家公司的遊戲與我們比起來不夠大也不夠複雜，今天並非因為我受僱於 ORIGIN 才說出這些話，但我們的確是將電腦遊戲的軟體科技一次又一次的推向更高峰。

市面上多數遊戲公司推出產品之後吸引了顧客的目光，我們的製作群看過之後，兩天後就能做出一模一樣的東西，甚至比原產品還要有過之而無不及，正因為我們將技術推展到別家公司望塵莫及的程度，無可避免的臭蟲就出現了，我們已竭盡我們所能的在做了，決不因為要趕某個促銷旺季而將產品倉促推出，上市之前除錯的工作也日以繼夜的進行著。我們不否認過去部份產品是有臭蟲問題，也許你會問：「能不能保證巨蛇之島完全沒有臭蟲？」辦不到！我們的情形有點像是聽天由命。投入客戶服務處的十七名員工外加十二位專職測試人員整天工作，至於結果，若是還有漏網之臭蟲，也只能說我們已經盡力了。

再談談 ORIGIN 願意做出沒有臭蟲的遊戲之決心，在聖誕節之前我們便已完成可上市版本的冥河深淵 II，就在最後一秒，每位工作人員都認為也許應該再檢查一次，確定一下，因此我們錯失了一年中的黃金銷售旺季——聖誕節。已上市的冥河深淵 II 是否沒有臭蟲？無可避免的它還是會有，我的觀點是不可能推出一個百分之百沒有臭蟲的軟體。由冥河深淵 II 開始，我們轉而聘請專業的遊戲測試公司來找出臭蟲，相對於從前由一大堆志願玩家中找合格者將遊戲交給他們的老方法，新作風不但更專業更有效率，也能防止遊戲的不當外流，我們早該這麼做！

遊戲測試公司的那群人都是專才，跟遊戲製作人的關係是對頭冤家，我們付錢請他們讓我們「死得很難看！」，只有這類的對頭才能消滅臭蟲。客戶服務處的同仁們是義務幫我們測試，玩法也較正規，無法揣摩出玩家的心態，遊戲測試公司的那批傢伙只管和我們作對，才不用找們敗得多慘。

問：你們撰寫遊戲故事的靈感都是從何而來？

答：不一定，從電影中或是讀各式各樣的書，我們是一群古怪又有創意的人，任何人與怪胎一起工作都會發現點子源源而來，不過和一群介於天才與瘋子之間的人一起工作壓力很重，但也能獲得極大的成就感，世界上大概只有 ORIGIN 的員工在辦公室裡，把二郎腿翹到桌上，喃喃自語的說：「龍是紅色的好，還是綠色的好？」有時我腦中模模糊糊的有個點子，看了一場電影之後整個概念立刻變得清晰無比。只要有心的話，生活四周充滿靈感。

問：巨蛇之島是否以比黑月之門更深刻的手法描繪人性

國外報導

國外報導

的黑暗面？

答：它當然不會是個充滿陽光歡笑的遊戲，也比黑月之門更傾向於暴力，確立說他準備一步一步的把邪惡殺戮勢力帶入創世紀，這是個輔導級的遊戲，日後也許會調整為限制級！

問：巨蛇之島是否會有加強光碟版上市？

答：當初黑月之門沒有發行光碟版的主要原因是它需要不停地讀取硬碟資料，光碟版的玩家將因光碟機緩慢的讀取速度而痛苦萬分，不過倒有可能將光碟當做傳輸媒體，這是個顧及市場行銷的決定。ORIGIN 內部傾向於發行銀河飛將系列的光碟版，消費者在光碟機上執行這套遊戲的效率並不比硬碟差，何況我們還可加上全程語音吸引消費購買。

談到光碟機能否大量普及，我個人並不那麼樂觀，事實上我願意做任何事來換取巨蛇之島商業展示的開場動畫連同遊戲一起發售，ORIGIN 一向的作法是先完成大量的素材，再自其中萃取精華放入遊戲中；好萊塢則是將他們所拍攝好的底片全數放入電影中，因為他們不需要考慮儲存空間的問題，我敢預言，日後光碟機真正普及之後受益的將是像 ORIGIN 這類具有強烈企圖心提升遊戲品質，卻受限於硬體技術的廠商。

問：玩黑月之門時，因快速移動而電腦需讀取硬碟所造成畫面停滯的問題，在巨蛇之島是否已獲解決？

答：我們因改寫程式核心而得到較快的執行速度，公司內部的測試軟體顯示大約加速了百分之三十。它因此變得飛快了嗎？不！只是因程式核心的改寫而得到較快的執行速度，對於不間斷的硬碟讀取我們也覺得過意不去，但請相信 ORIGIN 已經盡了全力了。

巨蛇之島工作人員合照

問：除員戰鬥時的人工智慧與不同光源卻有同樣亮度的老問題解決了嗎？

答：改良戰鬥 AI 必須大幅改寫原始程式，巨蛇之島工作小組的任務只是改進原程式讓它能闡述一個新劇本。照明問題我則認為有長足的進步，部份魔法武器也能為隊伍照明，光源的種類也更多樣化，玩家們不必擔心火把消耗量過大的問題了。

問：巨蛇之島驚人的開場動畫令我想起國王密使 6 的開場動畫，ORIGIN 已完成屬於自己的 3D 模組了嗎？

答：SIERRA 只完成了一個

羅伯茲 Chris Roberts

房間的 3D 模組，我們完成了一個廣大世界的 3D 模組，我堅信 ORIGIN 的美術部門是電腦遊戲界的翹楚，沒人能動搖我的看法。資深美工丹尼斯．盧貝特非常出色，他以 PC 完成的作品，SIGGRAPH 的人員以他們的 Sun 圖形工作站都看不出來。這對丹尼斯來說只是家常便飯，他擁有無窮的潛力，丹尼斯幫助製作人勾勒出劇情大綱，並使它們圖形化、具體化，在銀河飛將 II 中我負責戰機被摧毀、爆炸的部份，有一次克利斯．羅伯茲、傑夫、喬治、丹尼斯

傑夫

盧貝特和我一起討論故事走向，

我尼新順手開始草繪出我們想做出來的效果，我在旁邊瞧著丹尼斯的素描不停地說著：「對！對！完全正確！」，製作巨蛇之島時情形完全一樣丹尼斯總能表現出我們所要的效果。我在大學時讀的是教人如何拍電影，但在丹尼斯面前我尚有待加強。

製作巨蛇之島開場動畫時，丹尼斯先將一艘船加以模組化，我們請他將海浪也模組化，他面帶難色的說恐怕有點困難。所有人只是對他說：「噢！可以的，你一定能辦到。」他如期完成了一個海洋的模組，但卻佔用大量硬碟空間，理查看到他的成品之後打算在創世紀8加入它，丹尼斯的作品真的很「酷」，他是個天才！

問：巨蛇之島的故事發生在冥河深淵II之前或之後？

答：故事進行的順序如下，聖者在摧毀黑月之門後的一年，開始了冥河深淵II的冒險旅程，前往巨蛇之島則是聖者解除皇城被黑石包圍的危機之後半年，也就是聖者自創世紀7後18個月才航向蛇島。

問：巨蛇之島到底在哪裡？

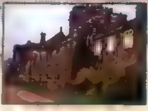
答：這個問題很難回答，在某個特定時間，Britannia的雙月與太陽到達正確位置，兩道巨蛇之柱由海中升起，穿越它們可抵達另一次元，也就是蛇島，地球、Britannia蛇島三者間有神秘的關聯。

問：製作巨蛇之島時用了什麼樣突破性的技術？

答：紙娃娃人物裝備視窗，工作小組主要是以原程式去述說一個新故事，而不是改良它，創世紀迷理應會欣賞蛇島的多樣性及隱藏在其中的奧秘。

問：它佔多少硬碟空間？

答：比黑月之門多1～2MB，大約22～23MB。



問：支援了新的硬體設備嗎？

答：沒有，一切與黑月之門相同。

問：上市的確切日期？

答：那倒是個問題，給你的答案跟給我老闆的一樣，現在只剩下將結局畫面加上音樂，其餘的就是除錯的工作了，大約在明年二月底才能上市。

問：記憶體的需求？

答：大約需575K的DOS記憶體，因為使用延伸記憶體管理程式，得再加上1MB的Extended Memory，這是個大型遊戲，創世紀迷們儘快升級到486吧！

理查 蓋瑞特 Richard Garriott

問：何時玩家能玩到一個完全由語音代替文字訊息的創世紀？

答：當然是愈快愈好囉！可能還得等個一兩年吧，而且也一定是以光碟發行的，大家不妨把希望放在94年。

問：很多玩者探詢有關開發高解析度遊戲與網路遊戲的可能性？

答：我們也正在評估SVGA的相容性，目前屬意640×480 256色這個模式。網路遊戲我們一直都有意願，最快明年就可以與大家見面了。

問：能否先透露一些創世紀8或9的消息？

答：你得去問理查，他才是創世紀系列的創始者與主導者。

問：EA是否涉入ORIGIN內部的計劃與開發？

答：沒有，ORIGIN仍然可稱得上是一家獨立的公司。

問：你先前說美德試煉場是個特殊產品，巨蛇之島有沒有相同的構想？

答：我們有認真考慮過這個問題，但牽涉到銷售業積的好壞，如果巨蛇之島能被市場接受的話，我們將推出一個發生地點為地球的資料片。

訪問結束後，仙農帶我到美工們創造蛇島冒險世界的工作室，有些檔案伺服器專門儲存廣大的地圖，美工們則以工作站畫出多彩多姿的蛇島。最後還見識了創世紀8一一異教徒的觀景角度，大約是在視窗南方3公尺以45°角俯瞰。下次訪問的目標為首席美工丹尼斯．盧貝特，敬請期待！

國外報導

編譯 曾昭奇

佛比博士統治世界的邪惡陰謀正悄悄進行中，為了能統治全地球世界，他佔領了位於北極圈的最大玩具工廠，並在年底即將上市的企鵝玩具內裝了爆破力極強的炸藥，以擬引起人民的恐慌，達到其目的。各國領袖為此召開緊急會議，決議派遣詹姆斯龐德----鱈魚頭超級青蛙情報員，代號RoboCod，潛入玩具廠，找出所有危險企鵝玩具，將之凍結，並粉碎佛比博士的陰謀。

本遊戲移植自電視遊樂器，具有下列各項特點：

超大遊戲空間，2,500張以上色彩繽紛的遊戲動作畫面
多層次組成之八大場景關卡
加分關卡探索及特別加分寶藏
令人驚奇的重心備力超級重無限
DOS及視窗環境適用

機　種：IBM PC AT或相容機種
記憶體：[illegible]
顯　示：[illegible] VGA卡
音　效：PC喇叭 / 聲霸卡 / [illegible]
操　作：鍵盤 / 搖桿
版　本：DOS/WINDOWS[illegible]
片　數：[illegible]

風塵三俠

之 金箭使者

幽默、逗趣的三名年輕人初入風塵江湖，各有缺點但都好打抱不平，人心的險惡在他們面對之下成了笑鬧的話題，現在他們無意中得到了兩支金箭，在好奇心驅使下四處找尋線索，卻不知已成奸人陰謀陷害的對象！

主角、敵人完全採用可愛的ＳＤ造型

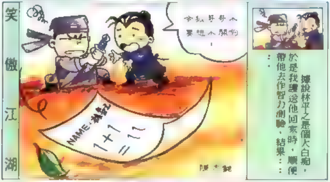
９月２日～７日台北電腦育樂展中將首度與您見面！

©1992,1993漢堂國際資訊有限公司

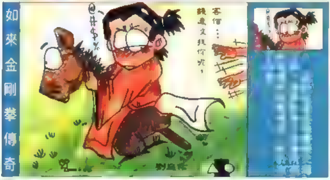
今夏角色扮演遊戲之最強檔
經典之作18個月大功告成
天外劍聖錄
DYNASTY

電玩

吞食天地II
昨晚好像有人潛入我的房間……
嗯…是…是嗎？我會派人小心戒備的……



笑傲江湖
NAME：林平之
據說林平之是個大白痴，於是我趁送他回家時，順便帶他去作智力測驗，結果：：：



如來金剛拳傳奇

燃燒的野球III
別以為程式沒有打鬥，我就不敢揍你！
HELP
雖然燃燒的野球Ⅲ中沒有打群架的程式，但常被「K」中的球員終究有爆發的一天：：：

魔法門III
在魔法門世界中，時常可見到可增加屬性的泉水或物品，擔任隊長的，經常要補這個、補那個的，吃多了，難免也會吃不消……
別來了～
隊長，這裡有增加體力的泉水！
POWER UP!!!
威利奇遇記
在威利奇遇記中，只要
你確定你沒有拿錯嗎？
這…
公園小販
笑傲江湖
話說令狐沖巧遇風清揚，而風清揚要傳其獨孤九劍，離劍式、盪劍式……只見刀光劍影，身後大石隨即落下……
如來金剛拳傳奇
由於練如來金剛拳，必
舍利子

短路

吞食天地 II 修改篇

話說劉備在打敗袁術之後，回到徐州，卻由陳登處得知曹操派袁肖來殺劉備，遂與袁肖展開大戰。在擊敗袁肖之後，曹操大怒，便親領大軍前來，試想，劉備幾千士兵，怎能與曹操近五萬人軍對抗呢？

正在劉備軍苦無退兵之計時，一位穿梭於古今中外（遊戲）的戰神——PCTOOLS 出現了，他交給劉備一個退兵妙計的錦囊，終於劉備軍可以過著幸福快樂的日子了！

以下就是錦囊的內容：

先到段落存檔，然後離開遊戲，進入 PCTOOLS，修改檔名為 SAVE FILE 的檔案，修改位址和方法請看附表和說明。

附表一：

註①：每一個將軍各佔 42 位元，詳細分配見附表二。

註②：軍師佔 4 位元，第一位元為將軍編號，第二位元為 00，第三位元為剩餘謀略值，第四位元為 00。

註③：隊伍各佔 15 位元，詳細分配見附表三。

註④：編所將軍佔 3 位元，第一位元為將軍編號，第二位元和第三位元為現在帶兵量（00 00 時，表示將軍死亡），共可放 41 位將軍。

註⑤：儲存物品佔 1 位元，物品編號見附表五，共可放 128 個物品。

附表二：

註①：第一位元為將軍編號，第二位元為 00。

註②：每一物品佔 4 位元，第一位元為物品編號，第二位元為 00，第三位元為數量，第四位元為 00，共六個物品。

註③：每一裝備佔 2 位元，第一位元為物品編號，第二位元為 00，依序為武器、護甲、盾牌、頭盔。

註④：第一和第二位元為最大帶兵量，不能修改（改了也沒用），第三和第四位元為現在帶兵量（00 00 時表示將軍死亡）。

註⑤：攻擊力和武裝度最大為 FF 00（255），但重新裝備武器和護具時會恢復，常。

附表三：

註①：第一位元為等級，第二位元為 00。

註②：第一位元為陣法編號，第二位元為 00，靜寂陣和八卦陣也可以一直保持，而且八卦陣沒有生門，酷吧！

註③：金錢和經驗值最高為 FF FF FF 7F，但改太大，得到金錢和經驗值時，會變成負數。

註④：困難度為：01 ⇨ 休閒級，02 ⇨ 玩家級，03 ⇨ 狂熱級，04 ⇨ 癡迷級。

附表四：

註①：前有＊號者，為劉備手下將軍，帶兵量會隨等級增加。

附表五：

註①：前有＊號者，為戰鬥中才能使用的物品。

註②：備註中：攻 ⇨ 攻擊力，武 ⇨ 武裝度，兵 ⇨ 現在帶兵量，謀 ⇨ 謀略度，速 ⇨ 速度，智 ⇨ 智力。

附表二：將軍資料表

位元	代表意義	修改值
2	將軍編號	附表（四）
24	物品欄	附表（五）
6	裝備欄	附表（五）
4	帶兵量	附註
2	攻擊力	FF 00
2	武裝度	FF 00

附表三：隊伍資料表

位元	代表意義	修改值
2	等級	37h（55）
2	陣法	附表（六）
2	未知	04 00
4	金錢	附註
4	經驗值	附註
1	困難度	附註

附表四：將軍編號表

編號	姓名	編號	姓名	編號	姓名	編號	姓名
01	＊劉備	0C	＊馬良	17	＊雷同	22	郭汜
02	＊關羽	0D	＊馬謖	18	＊吳懿	23	張濟
03	＊張飛	0E	＊廖化	19	＊姜維	24	李肅
04	＊陳登	0F	＊龐統	1A	＊張苞	25	周瑜
05	＊周倉	10	＊孟達	1B	＊關興	26	太史慈
06	＊趙雲	11	＊法正	1C	＊關索	27	周泰
07	＊關平	12	＊馬超	1D	魯肅	28	甘寧
08	＊孔明	13	＊馬岱	1E	朱靈	29	長昭
09	＊伊籍	14	＊吳蘭	1F	路昭	2A	顏良
0A	＊魏延	15	＊嚴顏	20	呂布	2B	文醜
0B	＊黃忠	16	＊蔣琬	21	李儒		

百戰天龍

附表　：各項資料起始位址表

	第一位	第二位	第三位	第四位	第五位	第六位	第七位	軍　師	隊　伍	編所將軍	儲存物品
進度一	000 $036	000 $078	000 $120	000 $162	000 $204	000 $246	000 $288	000 $332	001 $374	001 $389	002 $000
進度二	003 $000	003 $042	003 $084	003 $126	003 $168	003 $210	003 $252	003 $296	004 $338	004 $353	004 $476
進度三	005 $476	006 $006	006 $048	006 $090	006 $132	006 $174	006 $216	006 $260	007 $302	007 $317	007 $440
進度四	008 $440	008 $482	009 $012	009 $054	009 $096	009 $138	009 $180	009 $224	011 $266	011 $281	011 $404
進度五	011 $404	011 $446	011 $488	012 $018	012 $060	012 $102	012 $144	012 $188	013 $230	013 $245	013 $368
進度六	014 $368	014 $410	014 $452	014 $494	015 $034	015 $080	[illegible]	015 $150	[illegible]	[illegible]	[illegible]

附表　：物品資料表

編號	物品名稱	備註	編號	物品名稱	備註	編號	物品名稱	備註	編號	物品名稱	備註
01	短劍	攻+10	20	[illegible]斧	攻+120	42	銅盔	武+15	64	[illegible]	[illegible]
02	銅劍	攻+20	21	[illegible]斧	攻+150	43	鐵盔	武+20	65	[illegible]	[illegible]
03	鐵劍	攻+40	22	[illegible]斧	攻+200	44	鋼鐵盔	武+30	66	[illegible]	[illegible]
04	閃電劍	攻+80	23	[illegible]斧	攻+232	45	[illegible]盔	武+40	67	[illegible]	[illegible]
05	[illegible]龍劍	攻+120	24	[illegible]斧	攻+240	46	[illegible]盔	武+50	68	[illegible]	重要物品
06	連打劍	攻+176	25	銅弓	攻+24	47	[illegible]盔	武+60	6C	[illegible]	重要物品
07	[illegible]龍劍	攻+200	26	鋼鐵弓	攻+88	48	[illegible]盔	武+70	6D	[illegible]	重要物品
08	倚天劍	攻+220	27	[illegible]弓	攻+126	4C	[illegible]	[illegible]+100	6E	[illegible]	重要物品
09	青釭劍	攻+240	28	木弓	攻+176	4D	[illegible]	[illegible]+500	6F	[illegible]	重要物品
0A	木槍	攻+10	29	半月弓	攻+232	4E	[illegible]	[illegible]+1000	70	[illegible]	重要物品
0B	鋼槍	攻+20	2A	[illegible]弓	攻+248	4F	[illegible]	[illegible]+4500	71	[illegible]	重要物品
0C	鐵槍	攻+40	2E	布衣	武+5	50	[illegible]	[illegible]	72	[illegible]	重要物品
0D	鋼鐵槍	攻+80	2F	皮甲	武+10	51	●雷心[illegible]	雷心[illegible]擊	73	[illegible]	重要物品
0E	[illegible]槍	攻+120	30	銅甲	武+15	52	[illegible]	[illegible]+30	74	[illegible]	重要物品
0F	真空槍	攻+150	31	鐵甲	武+25	53	[illegible]石	[illegible]+1000	75	[illegible]	重要物品
10	[illegible]心槍	攻+200	32	鋼鐵甲	武+40	54	[illegible]石	[illegible]+4500	76	[illegible]	重要物品
11	[illegible]龍槍	攻+220	33	[illegible]甲冑	武+60	55	●雷心石	雷心一擊	77	[illegible]	重要物品
12	蛇[illegible]	攻+240	34	黃龍甲冑	武+65	56	●[illegible]書	[illegible]	78	[illegible]的地圖	重要物品
13	石刀	攻+10	35	戰士盔甲	武+75	57	●[illegible]書	[illegible]	79	[illegible]書	重要物品
14	銅刀	攻+20	36	鱗甲	武+85	58	●水龍書	施水龍計	7A	[illegible]	重要物品
15	鐵刀	攻+40	37	木盾	武+5	59	●落石書	施落石計	7B	[illegible]的信	重要物品
16	鋼鐵刀	攻+80	38	皮盾	武+10	5A	●[illegible]書	[illegible]	7C	[illegible]	重要物品
17	青龍刀	攻+120	39	[illegible]盾	武+15	5B	[illegible]	[illegible]+10	7D	[illegible]	重要物品
18	古錠刀	攻+150	3A	銅盾	武+25	5C	●[illegible]	[illegible]	7E	[illegible]	重要物品
19	村雨刀	攻+200	3B	鐵盾	武+40	5D	[illegible]	[illegible]	7F	[illegible]	重要物品
1A	偃月刀	攻+220	3C	鋼鐵盾	武+50	5E	[illegible]	[illegible]	80	[illegible]	重要物品
1B	破天刀	攻+240	3D	[illegible]盾	武+60	5F	[illegible]	[illegible]255	81	[illegible]	重要物品
1C	石斧	攻+10	3E	戰神盾	武+80	60	[illegible]書	[illegible]+20	82	[illegible]	重要物品
1D	銅斧	攻+20	3F	伏龍盾	武+100	61	項羽[illegible]	[illegible]+20			
1E	鐵斧	攻+40	40	頭巾	武+5	62	[illegible]	[illegible]			
1F	鋼鐵斧	攻+80	41	皮帽	武+10	63	[illegible]	[illegible]			

附表六：陣法資料表

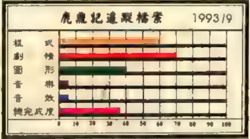
修改值	29	2A	2B	2C	2D	2E	2F	30	31	32
陣法	散開	鶴翼陣	衡方陣	白馬陣	魚鱗陣	蒼龍陣	一字陣	背水陣	錐形陣	八卦陣

/茅蘆隱者

鹿鼎記

金庸

追蹤報導 九月號



／獨孤鴻

經過上一期鯤魚先生的介紹後，相信讀者們對於軟體世界籌備當中的武俠力作——鹿鼎記的遊戲架構與美工設計部分已有概略性的認識。在經過一個月的努力之後，到發稿的為止，鹿鼎記的研發工作進展如何？而除了幽默逗趣的劇情和精心設計的美工外，鹿鼎記還有什麼特殊之處呢？現在就讓本社特派記者獨孤鴻為大家作詳細的介紹吧！

短小精悍的動畫場面

在上一集的遊戲開麥拉中我們曾經提過，鹿鼎記中共包括四段大場面的大動畫，以及許許多多的小動畫，有些讀者不免要問：「要塞入這麼多動畫，那這個遊戲想必是very、very的「巨大」囉？」請大家放心！雖然擁有這麼多動畫，但鹿鼎記並不會成為一隻龐大的「怪物」。

以開場動畫為例，目前開發完成的開場動畫共佔3MB，但遊戲正式發行時會比這個數目更少，以免佔用遊戲主程式進行的空間。至於他們是如何辦到的呢？遊戲的程式設計師陳志明表示：「我們是先選取故事中的幾個人物，將他們安插在遊戲的各個段落中，並將其分組處理，利用迴圈的功能來執行。」換句話說，也就是在不更換背景的情況下，讓各個人物交替上場表演，若要做動作的變化時，僅針對個人的部分作局部的變動，因此並不會佔用太多的記憶體空間，在作場景轉換時，也不太需要做讀取硬碟的動作，可大幅減少硬碟遭受磨損的機會。

這一個月來，狩者無敵工作室最大的成就，便是完成了鹿鼎記的開場動畫與劇情大部份的設計工作。最特別的地方，是將中國獨有的剪影藝術與動畫做 ·巧妙的結合，玩者雖無法看清其中人物的真面目，但卻可經由每個特殊的動作喚起對原著中每個人物的記憶，並由此漸漸踏入鹿鼎記的遊

戲世界。

為了製作動畫，製作小組可說是煞費苦心。美工設計師黃眷瑈表示：「我們為了要讓畫面儘量流暢，因此投注了相當多的心力在繪圖的工作上。一般打鬥的動作由於人類眼睛有「視覺暫留」的特性，還比較好處理；但越是平常的動作，處理起來就越加困難。舉例來說吧！一個揮拳的動作只要8～10張圖就可交待過去，但一個拿茶杯喝茶的動作就要用掉約39張圖，才能表現起碼的流暢度。而鹿鼎記所用的圖形張數則比這個數目多得多，我們總是希望能呈獻給消費者最好的作品。」由此也可看出製作小組自我要求的嚴格程度了！

劇情誇張不離譜

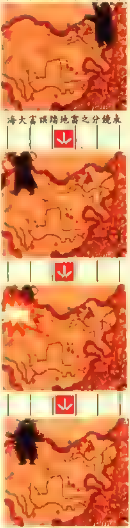
至於在劇情部份，目前的完成度已達70％。為了不讓看過原著的玩家認為鹿鼎記只是一個PC版的小說而已，製作小組在故事分支上增加了許多變化，但並不更動遊戲主幹的劇情，以增加遊戲的趣味性。但也不致於發生像電影仙鶴神針中吃下秘笈便可獲得絕世神功、男女交合之後竟然還可用內功將胎兒逼出體外等離譜的事情。所有的劇情雖然有些誇張，但都還算蠻合理的。

相輔相成，共創佳品

在製作遊戲的過程中，是否有遭遇到什麼困難呢？陳志明表示：「主要還是在劇情方面，因為金庸原著當中每個章節都相當精彩，但受限於硬碟空間，無法將整部小說完全納入，因此在取捨時相當傷腦筋。」

那麼，在設計遊戲時，兩人是否曾因為理念不同而發生過爭執呢？陳志明笑笑說：「那倒不至於啦！」黃眷瑈接著說道：「若在工作上產生瓶頸時，我們都會互相討論，看看這個部分是用程式表達的效果好呢？還是以畫面表達的效果較佳？經過不斷的溝通協調後，找出一個雙方都滿意的解決之道。在平常工作時，若遇到什麼困難，也會相互提供意見，希望以個人所專長的部份來彌補對方的不足。」

片頭動畫的完成，可算是製作小組本月最令人振奮的消息。從他們用心的製作態度看來，未來玩家們將會看到更多鹿鼎記的精緻作品，各位熱愛武俠冒險RPG的玩家們，且讓我們睜大眼睛，豎直耳朵，密切注意有關鹿鼎記的各項動態吧！



海大富跟踪地雷之分鏡表

韋小寶向大家問好！　眾士兵大跳康康舞　這位動作瀟灑的劍客是誰呢？

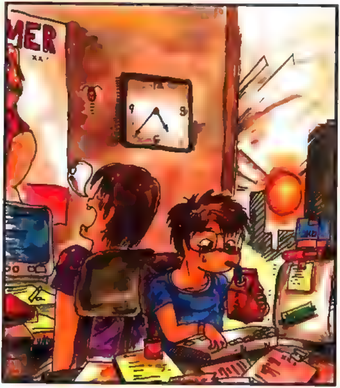
下期待續

製作單位

漫漫年餘『天外』路……

我與天外劍聖錄

Lord Jean



『玩而優則寫』是許多電腦遊戲玩家在遊戲之餘經常會想到的念頭。而玩家親自參與遊戲的製作，的確比一般人要佔些便宜。但是，玩遊戲與製作遊戲是兩個截然不同的領域，不管你是不是高手級的玩家，如果要進入遊戲製作的領域，都得從最基礎開始作起。

天外劍聖錄是筆者和葉明璋（Y.M.J）第一次合作製作的遊戲，筆者擔任主程式設計與資料設定，而葉明璋則是擔任遊戲劇本設定與美術設定（兼部份美工）。在其他人的眼裏，這算是很不錯的組合，不過對我們而言，並沒有什麼差別。在天外劍聖錄十八個月的製作過程中，我們遭遇到不少挫折，但也學到不少寶貴的經驗。以前玩遊戲的經驗固然有些助益，但是製作遊戲比我們原先所預想的還要專業化，製作初期還算順利，許多麻煩都是在遊戲中後期才開始陸續地出現，這也是DEMO片推出之後隔了近一年才製作完成的原因之一。現在，已經有愈來愈多玩家想要投入遊戲製作這個領域，以下筆者將會提供一些自己製作遊戲的經驗供大家分享：

如果你想要進入製作遊戲的領域，可以從三個方面著手：程式設計、劇本企劃與美術設定。或許有人會問，為什麼不三個全部都自己一手包呢？事實上，在目前國內的自製遊戲市場，遊戲的製作已經逐漸進入分工合作的時代，因為個人的能力不管多強，還是有限，惟有集合多人的力量，才能夠創作出水準之上的遊戲。當然了，獨力創作遊戲也有它的好處，你大可完全依照自己的理想去作，不必和別人協調。不過唯一的問題是：要花多久的時間才能把整個遊戲製作完成？因此，筆者還是建議，如果想要製作遊戲，最好多找些志同道合的朋友共同參與，如果協調工作做得好，可以達到事半功倍之效。

要擔任遊戲的程式設計師除了要有一些遊戲相關知識之外，最重要的是要能夠至少精通一種程式語言，低階語言也要有所涉獵。一些關於電腦系統的知識如中斷、記憶體管理、顯示介面卡的控制都要具備。此外，關於資料結構方面的理論也要懂得一點，因為遊戲就是由一堆資料所組成的，這包

括地圖資料、對話資料、圖形資料、音樂資料……若不妥善加以安排，是很容易出問題的。以上所提的只是比較基礎的條件，這可是和玩遊戲的經驗沒啥關係，程式設計本身就是十分專業的工作。玩家們若要走這一途，就得要花不少功夫充實自己才行，專業知識愈豐富，以後碰到問題才能迎刃而解。

除了基本的程式設計功力之外，電腦遊戲的程式設計師還得要具有一些協調和整合的能力。因爲遊戲的最後成品是要從程式設計師的手中交出，他必須將所有的圖形、資料與音樂整合起來，如果與美工或是劇本設定者的協調工作沒有做好的話，可能會陷入要圖形沒圖形、要資料沒資料之窘境，此時程式設計師就只能閒置一旁，等到所需資料或是圖形到手，又得要連夜加班趕進度了。如果能夠預估各項工作所需時間，大略排出一個進度表，就可以避免這種情形發生。關於這方面的知識，玩者可以參考軟體工程方面的資料，裏面對如何排定軟體發展的流程有比較詳細的說明。如果你已具備以上的能力，就可以開始著手了。

在遊戲製作過程之中，事前規劃可以說是相當重要的工作，做得愈詳細愈好，一旦規劃完成就盡量不要去變動，以免造成程式設計師的困擾。玩家初次規劃遊戲最容易犯的毛病就是貪心，因爲看過很多遊戲的緣故，自然就會想要集各家之長在自己的作品之中，這是相當危險的，若不加以節制，遊戲的規模將會大到無法控制的程度。事實上，天外劍聖錄的製作之所以會花那麼長的時間，有絕大部分的因素在於事前規劃不當，製作時間又一改再改，愈改規模愈大以致於進度一再拖延。舉個例子來講，天外劍聖錄的地下城最早是設定成3D介面，後來因爲程式置換的問題，才改成現在的樣子。但是程式的問題解決了，地圖資料也暴增了數倍，反而讓我們花了更多工夫在設定地圖上面，可眞是始料未及。

規劃完成之後，劇本設定者就可以進行比較細部的遊戲流程規劃與對白撰寫工作，同時程式設計師也可以開始製作遊戲基本介面與相關的工具程式，這個時候應該還不至於出現什麼大問題。當劇情資料與圖形資料逐次地加入遊戲程式，它所佔的空間會愈來愈大，此時就得要開始注意記憶體是否足夠的問題。在天外劍聖錄的製作過程中所碰到的最大麻煩就是記憶體的問題，因爲它的戰鬥系統乃是採用多張動畫方式，爲了不影響其流暢性，必須要將所有的動作圖形放在記憶體之中，有些怪物的動作多達十餘張圖形，總共需要百餘K的記憶體空間。在IBM PC不到640K的空間裏，要塞字形、地圖、對話、一般資料，根本就不夠用，在當時可眞是傷透了腦筋，後來不得已才採用程式疊覆的技術（ Overlay ），但是它也帶來了另一個問題，如果USER沒有延伸或是擴充記憶體，會影響疊覆程式切換的速度，這也是天外劍聖錄在某些玩家的電腦上，人物行走速度緩慢的主要原因。

當所有的資料、圖形、音樂與程式都完成後，總算可以湊出勉強可以玩的版本，接下來要面對的，就是測試問題。角色扮演遊戲通常要花一段時間才能夠玩完，只要遊戲進行當中資料或程式出了一點差錯，就可能會影響到劇情的進行。試想，有誰要玩一個永遠看不到結局的RPG？天外在最後測試時，對筆者而言，簡直像災難一樣。遊戲測試者每天送來一大疊的BUG表，那時候幾乎通宵達旦地窩在電腦前，面對的是近萬行的程式，差一點精神崩潰。雖是如此，到了USER手上還是免不了有些小問題，還請玩家見諒，我們會把製作天外劍聖錄時所吸取的經驗，應用在下一個製作的遊戲之上，希望能有所改進。

最後要提到的，是筆者在花了十八個月的時間製作天外劍聖錄之後的一些感想：以前在玩家階段時，只要把遊戲玩完就成了，不必顧慮到其它的因素，對於遊戲製作者爲了營造遊戲氣氛所下的苦心視爲理所當然，若有未竟之處，必逐一列舉加以批評。等到自己親身加入遊戲製作行列，才知道這並不是件容易的事，一個好

製作單位

來很簡單的效果，看別人在做都很簡單，自己上場可就搞得頭破血流了。因爲以前曾看過不少遊戲的緣故，筆者對於自己作品的要求也比較高，有時因爲技術不足的關係要割捨某些特點時，那種心情實在不是他人所能了解的。雖是如此，假如朋友問我：『天外劍聖錄作得這麼累，以後還要再走製作這條路嗎？』我將會回答：『只要腦袋裏還有新的構想，就會不斷地把它變成遊戲成品呈現在玩家們眼前。』

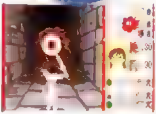
Y.M.J.

『天外劍聖錄已經做完了！』這是最近我在午夜驚醒時告訴自己的話。雖然距天外劍聖錄（往後簡稱天外）完成已近兩週，我還是常會夢見自己一個人在公司加班，畫著那似乎永遠畫不完的圖。事實上，真正的惡夢是天外本身，而且還是越往後越糟的那種，偏偏這個惡夢還是我自己弄出來的，如今雖已鬆了一口氣，卻可說仍是心有餘悸。不相信？讓我把這段歷程從頭到尾說給各位聽聽吧！

天外的設定，是我當初在服役的最後半年時做的，最早的構想來自於和 LORD JEAN 的一通電話，那時他問：『你也快退伍了，有沒有決定好準備要寫的設定？』那晚我考慮很久，爲了當時的市場需求（那時武俠遊戲還很少），我忍痛放棄了好幾個我最喜愛的科幻設定，重新構思一個純中國的武俠遊戲。問題來了，我一向認爲只有『快打旋風』式的戰鬥方式才能做出我理想中的武俠風味，但此時此刻我們不可能在技術和美工上負擔如此大的東西，於是我將題材改成蜀山劍俠之類的神怪故事，戰鬥也改爲回合式，奈何還珠樓主先生的大作我是一個字也沒看過，只好自己掰了。還好軍中極爲無聊，我得以專心構思，基本故事和天外這個名字東拼西湊的總算順利完成，接著基本界面和戰鬥場面也先後成型。

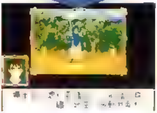
退伍之初，隨著公司成立，天外也開始進入製作，奈何當時美工奇缺，由於『大戰略』先前作的所有兵器圖形很不理想，我只好先加入支援行列，和 EGA 拼得死去活來之後，大戰略終於在三月底完成，此時我才正式開始弄天外的東西。

各位千萬不要懷疑，從遊戲玩家到遊戲製作者之間的差距，絕非局外人所能想像，我和 LORD JEAN 就這樣開始了掙扎的生涯。在這之前，我除了曾在『最後武力』和『大戰略』中擔任美工之外，並沒有其他製作遊戲的經驗，靠的全是自己與生俱來的賭徒能力，和死刻活畫的刻圖精神，兩個標準的生手就這樣在完全無資



料或前例可參考的情況下摸索前進，其慘狀自是可想而知。由於缺乏經驗之故，我們無法掌握所謂的進度（試想，你如何能知道一項你從未做過的工作會花你多少時間？），而以往玩 GAME 所吸收的知識雖有助於我們對遊戲結構的規畫與設計，但此時也成了一大障礙，因爲我和 LORD JEAN 都會基於這些知識，而對遊戲的某些部份有所堅持，如：『啊！這物品系統一定要如何如何，絕不可…』『嗯！這總壇大殿，我一定要表達出氣氛，還有…』『故事得用結題引發，一個人只講一句話太落伍了…』之類。堅持的結果造成了許多額外的負擔和作業的複雜化，需要的時間增加了，而我們尚無法估計還沒做的部份要多少時間。

在將近一年的期間，我們持續著這種『以時間換取經驗』的悲慘日子，預估的完成日期一再跳票，甚至已有人開始以爲天外永遠不可能完成。事實上，在毫無任何根基的情況下，主系統的建立本就很慢，但總是慢慢的構築起來了。我們不



斷的討論、爭吵、協調，修改或砍掉當初設得太荒謬或是不易做到的部份，然後又在不甘願或是「皮癢」的情況下加進一大堆東西。天外就這樣慢慢成形了，隨著圖形和資料的加入，它逐漸顯出了外貌，雖然途中歷經幾次記憶體不足的恐慌和原戰鬥模式的被迫大修改（原先設計的戰鬥模式是：螢幕上方站著一排敵人，我方三人則站在螢幕底部背對著敵人，後來因 640K 主記憶體不夠而作罷），總算是有驚無險的渡過了。

此時天外的製作組已減到我和 LORD JEAN 兩人，他負責程式部份，我包辦了所有劇情和美工，由於我們其他的美工小姐們都缺乏畫地圖圖塊和小人的經驗，我爲了避免因再次修改「不良品」而浪費時間，乾脆硬著頭皮自己上（沒辦法，畫得不好，請多包涵）。加班和熬夜便開始成了我們生活的一部份，我後來甚至變成了晝伏（睡覺）夜出（工作）的夜行動物，不分星期假日的趕工，除了偶爾玩一下超任版的快打Ⅱ鬆弛神經之外，幾乎放棄了包含玩 RPG 和模擬遊戲在內的所有休閒嗜好（X 戰機也因此至今尚未打完）。但不知何故，圖塊越畫越多，對話越寫越多，連事件也越設越多，還有難編得要死的 64 張 128 乘 128 的地圖，說明書的撰寫，和那些被可愛的美工小姐們畫得可愛了些的待修怪物。

我認爲，若說天外的主體是兩個人弄出來的並不誇張，在那段要命的日子裏，我們都成了鐵人，我的桌子簡直成了垃圾山（事實上原本就很亂，只是那一陣子特別亂），上面堆著堆積如山的對話資料印表紙、厚厚一疊的事件表、怪物表、地圖列表、錯誤待修表、地圖原圖…還有大批 900 C.C. 的烏龍茶空罐和咖啡鋁罐。LORD JEAN 缺什麼，我就立刻生出來，對話、地圖、圖塊、動畫…還有我自己的正常作業。時間趕，品質又不能不顧，時時在心裏掙扎要不要做這麼仔細？一咬牙，最後還是維持原案來做，眞是時時都在掙扎，刻刻都在苦撐。

到了最後的最後，也就是大約今年五月的時候，我們終於敢大致估計可以完成的時刻，，但是最重要的「檔期」也只剩下暑假，我們也意識到不能再拖，只好犧牲掉一些原本爲了增加遊戲樂趣的非主線事件。到了這個地步，我也只能顧著把自己的工作做好，何況連日的拼命工作早已把我弄得精疲力盡。幸好剩下的工作還算順利，到了七月中旬，天外已近完成，我們的作業也進入了瘋狂狀態，弄到實在熬不下去的時候，就到很不好睡的倉庫小睡片刻，精神略爲回復便又爬起來工作，破我自己記錄的一次是在後來要到台北洽談配樂事宜的時候，我拼著可以在車上睡一覺，硬是連續撐了 41 小時，然後再坐到車上躺椅上時立刻睡著，眞的是豁出了性命在拼。

最後的除錯階段是瘋狂之最。我辦完事情坐夜車兩點回到高雄，馬上趕回公司處理前幾天被人找出來的錯誤，然後拼命的改。這一撐又是將近兩天，到了母片終於製作完成的時刻，我還在掙扎著要把它玩完一次，那時我忽然開始痛恨起自己設計的劇情和迷宮起來。我一直撐到母片出來的那一天‥我永遠也忘不了這一天‥終於完成了最後的測試，誰也不敢說還有沒有問題存在，但是已沒有時間再測試，也沒有人還有力氣去進行亂搞測試了。

那天傍晚，我們終於把母片交了出去，收拾東西準備回家。望著已空無一人的工作室，忽然發現這是數個月以來，第一次晚上沒有加班……

不騙你，那種感覺眞的好爽，比打過了十個遊戲還爽！你相信嗎？這就是天外劍聖錄給我的啓示吧！

現身說法

SOUND MEDIA
神霸卡系列
多媒體升級系統
●神霸卡
●符合MPC規格ISO9660光碟機
●全系列GAME軟體光碟片
●全系列家用及工具軟體光碟片
●展示軟體
●HI-FI立體功率喇叭
●高級麥克風
《贈獎辦法》
註明姓名，地址，電話，寄至
微體科技股份有限公司收
（每月10日抽出）
頭獎貳名：贈送光碟片2片
貳獎伍名：贈送高級功率喇叭一對
※得獎者資料刊於次月本雜誌
SOUND MEDIA
MULTIMEDIA UPGRADE
Microware Technologies, Corp.
Special remarks:

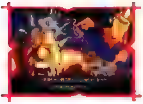
太空聖戰士
誰是太空聖戰士
太空聖戰士是義勇急先鋒
太空聖戰士是人類救世軍
太空聖戰士是異行終結者
電腦休閒世界 獨家代理
CBM AMIGA
500 PLUS COMPATIBLE

有首歌說神仙好，事實上當神仙也要看掌管什麼職務，有的神仙可不好當。像上帝也瘋狂的神忙得不可開交，只要一琉忽您的子民可就災難臨頭了。瘋狂主宰中四個神所扮演的角色份量也不輕，除了戰鬥之外，幾乎什麼都管（你不給他們武器他們還曉得攜石頭，偉大）。這個遊戲充份顯露人類好勇鬥狠的天性（不同的星球恐怕也差不多，美其名叫物競天擇吧！）好了！言歸正傳，反正就是你率領少數的人類（一開始只有100個人）開疆闢土、研究發明，不僅要創造文明，更要防禦敵人攻擊，進而消滅敵人，一統天下。聽起來好像並不難，但等你玩到愈後面，你才會發現電腦多會作弊，一發核子彈就把你轟成大洞（還不只是夷爲平地），這時咬牙切齒也沒用。希望以下所述能對玩家有所幫助，讓我們在敵人發展快完成時賞他一顆核子彈吃吃，嚐一嚐與時間賽跑的快感。噢！不要告訴我你的地區出現一陣炫目的閃光（那種滋味我嚐多了，再加油吧！）。

瘋狂主宰 心得篇

/A.S.G.

壹 基本戰術

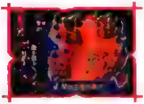


人類有許多本能，在這個遊戲中較重要的是就生兒育女及思考創造。這可不是開玩笑，一開始給一百個人不是要叫你全丟在一個島上，那麼三個島每個島平均分配33.3個人好不好？當然不好，電腦對手發展速度會愈來愈快（到底他們有多少人，我們也搞不清楚），因此你必須儘量節省人力，每一關三個島你勝利後剩下不用的人你可以帶到下一關去，加上每一關基本人數一百人，慢慢地你可以運用的人才會愈來愈充裕。那話說回來，如果每個島只用十個人不是很好嗎？當然好，問題是你要能贏才行。幸好遊戲只要你挫敗了，它仍會給你機會反覆練習，那你要是屢戰屢敗我也沒辦法，反正每次投入的人類會慢慢增加，不斷的吸取經驗設法以最少兵力打敗敵人是致勝要訣。這個時候你就會感謝人類不用靠神的幫助也能繁衍子孫，要不光靠一開始的十幾、二十個人那做得了那麼多事。

貳 攻擊與防禦

本遊戲中可發展的武器有二種，歸爲兩大類，攻擊類回來組成軍團不僅可攻擊敵人也可防衛自己，武器從石頭、彈弓到核子彈、飛碟，種類繁多。防禦類有防禦武器及修築工事兩種，以弓箭手圖形代表防禦武器，可安置在建築物上碉堡上（每個建築物的防禦碉

堡數都不同）從木杖、長矛，到報復性核武及雷射砲，也是琳瑯滿目。而修築工事以盾牌

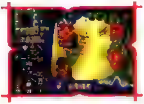


圖形代表，可修復受損的建築物，種類比較單純，以不同顏色及數字代表不同程度的恢復能力。每個不同年代的工藝水平不同，建築物外形也不同，完成某一種武器後工藝水準即提升，玩家可在畫面上確認。

到底先發展攻擊武器或防禦武器，完全看玩家喜好，不過如果在敵人防禦武力未完成時先以攻擊武器打擊則可節省時間，不過有些地圖卻必須先建立防禦武力（一般來說同工藝水準的防禦武器研發時間比攻擊武器研發時間短），擋住敵人攻勢之後再圖反攻。不過不能一概而論，多嘗試不同方法是致勝要訣。

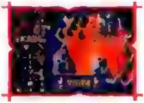
參
原料供應

每種武器都需要原料來製造，不同的是有些武器像長矛、彈弓，只要把原料生產出來每個人都會自行製造，而較複雜的武器像大砲、飛機、核子彈就必須在工廠裝配製造，製造的數量決定於原料的數量。因此在設計好一種武器之後要決定是否要大量生產，如果要大量生產則必須先查看究竟此種武器需要何種原料及其數量，然後配備人力去開採需



要的原料，原料不足時工廠自然停工。

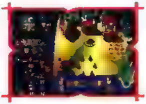
另外，原料不足時武器根本無法設計，所以一開始要先建造礦坑開採礦物。礦坑是開採地底深處原料的方法，有些原料則是可以露天開採，像是木材、石頭這些只要城堡中的人有空就可以去收集。即使是同一種武器在不同地區製造的原料也不同，一定要小心求証。另外，有些地區因原料種



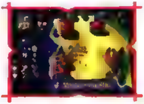
類不同無法製造各種武器，當你投下人力忙了半天竟然只能生產盾牌類的武器時真是欲哭無淚，所以事實上將你的人投入那個區域就是很大的學問。

肆
人力分配

人力不足是最大的困擾，但是又有很多事要做，建造礦坑、工廠、實驗室都要人，開採原料要人、工廠開工要人、實驗室研發要人，甚至武器也要人操作，而唯一可以增加人



口的方法就是把他們放在城堡中，無所事事的人除了偶而開採露天原料之外就是努力生孩子。但是在和時間的賽跑中，要增加人口並不是快速的事，而且即使幾百人也敵不過幾座大砲或是一架飛碟。武器愈進步，要花費的時間愈多，但是相對的戰力也愈強，選擇適當的武器比研發最強武器來得重要。好比你在研發飛碟，已經

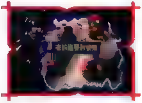


研發成功正進入工廠生產，這時敵人飛機飛來轟炸正好把你的工廠炸掉，那還是失敗。但如你生產一大堆弓箭手結果被敵人少數飛機消滅也是很嘔的。每一關的武器大致都在一定水準，因此要考量敵我狀況來發展才對，最好先建礦坑，然後建實驗室，然後再建工廠才是正確方向，剩餘人力可以增加人口，但又不能太多而耽誤了正事。

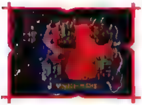
伍
武力平衡

在核子彈發展之前大概敵我之間的武力均衡比較好，一

且有人生產了核子彈馬上整個戰略情勢改觀。好比你有了各型防衛武器之後，正要發展攻擊武器，結果天外飛來一顆核子彈，這時一切化爲烏有，即



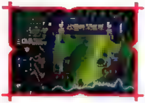
使你有報復性核武也不過是同歸於盡。反過來若你全力發展核子彈，可是敵人有三個，也許你丟一個，另外的傢伙就來砸你，或者你所攻擊的傢伙正好有報復性核武，於是在短暫勝利快感之後，你會發現你也被毀了，更令人生氣的是，被核彈轟過的地方你無法通過，更不用說去利用了。所以在核彈出現後玩起來眞是心驚膽跳，不知何時會挨炸，要發展傳統武力又怕時間不夠（因爲



在傳統攻擊所耗的時間中你可能已遭到其他人的毒手），要是有足夠武力同時攻擊三個敵人就好了（何況有時敵人並非只擁有一個地區），要勝利實在是不容易。

陸
小兵立大功

不過核彈確實也能反敗爲勝，有時你要發展比敵人快並不容易，但核彈確實可以給你一個機會（不見得一定成功，但總有希望在）。



在敵人發展其他武器成功前先用核彈把他們轟掉，但是如果敵人已有報復性核武就不行了。除非你發展雷射砲，當你轟炸敵人時敵人核彈會來襲，這時就靠你的雷射砲保命了。筆者靠這一招成功過一次，但也算是走運的。另外一種狀況是你無論如何努力，敵人總是會先下手轟你，但不要灰心，因爲敵人有三個，他不見得只轟你，有一次筆者轟炸一個敵人之前另外兩個敵人正好一個發射核彈；另一個就報復。所以就莫名其妙的贏了，眞是有些不好意思，但總算過關了。

柒
合縱連橫

和敵人同盟有時是個好方法，不過敵人可不會輕易和你結盟，當敵人遭受攻擊或者感覺他人強大時會主動要求結盟。然而能和敵人結盟至少會少一個敵人，可避免被敵人圍攻。不過如果你能保持強大自然不需要和他人同盟（但這似乎並不容易），敵人互相攻擊也會削弱其勢力，這對我們算是好的事情。另外結盟的時機也很重要，不要一開始就尋求同盟，最好等一段時間之後大約敵人要展開攻擊時就趕快點尋求同盟。也許敵人不願意和你結盟，但是多試幾次之後就比較有希望（也不是絕對的）。尤其在核子戰爭中，少一個向你丟核彈的人，也等於多一個可以讓敵人攻擊的目標，這麼做雖然有些卑鄙，但是爲了勝利也沒辦法了。等到只剩下一個敵人時，就不可能結盟了，而如果你強大到可以消滅

盟友時也可以立即翻臉不認人馬上解除盟約，眞是挺方便的。

捌
戰場介紹

整個遊戲共分28個島嶼，前27個分佈在九關之中，每關三個小島，最後一個島－金虎島的兵力是靠第7、8、9三關九個小島中傳送過來的兵力。因此第19個島嶼到第27個島嶼的戰鬥十分重要，如果沒有傳送兵力或者傳送的兵力不足則即使打贏27個島到最後也是失敗。

玖
傳送兵力

在第七關開始可以傳送兵力到最後一個島—金虎島，但是必須在戰鬥完全勝利之前傳送，而且如果傳送區域之外沒有我方部隊建築物也無法傳送。傳送是藉著盾牌圖形中有個木乃伊圖形（冬眠的意思）來傳送，決定傳送時的人數傳到最後一個地圖時倒不一定還是那麼多人（冬眠的技術大概還不夠成熟，所以有些失敗了），像筆者傳送了兩次 999 人結果到金虎島只有 137 人。要傳送大概要能控制全局才行，所以你必須留下足夠武力來消滅敵人，而太早消滅敵人那個島就結束也來不及傳送。傳送之後原來區域建築就會形成一個烏黑有點紫色的封閉城堡，而在地圖上是以一個黑圓點表示。記住，沒有適當傳送兵力你會發現即使你好不容易打到最後一關依然會失敗。當然也許敵人傳送的部隊不如你多結果你還是贏了，但不傳送是絕不會贏的。

拾 過關密碼

每過三個小島就有一個過關密碼，這其中包含關數、可運用人數及傳送的人數。自然以下只是參考，因為如果你不在前面幾關省下人的話，後面就很難贏的。

第二關 TIKBRKUAENB

第三關 SUMBHRKFKHH

第四關 RGOCZANXRHF

第五關 UYODDJJQZHN

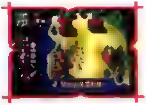
第六關 KLHCDRQRDIT

第七關 GXWAZSLJHIL

第八關 WTODLMVFBOB

第九關 SWHBRILIPTX

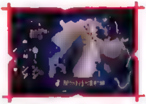
這些密碼僅供參考，筆者在前幾關平均每個島用二十個人，中期加到三、四十人，到後期大約是五、六十人。如果你要有更好的成果也是有可能，因為遊戲本身就是有許多變化，每次玩都會有不同的感受。不過遺憾的是最後一個島沒什麼變化，既不能築城，也不能挖礦，完全看你傳送多少人來要（要帶著雷射武器）



筆者傳送了 137 人、黃色傳了 26 人、紅色傳了 14 人、藍色根本沒有傳送，一下子就消滅了敵人。事實上這場仗在前 27 張地圖可說勝負已定，設計上比較無趣，不過老實說要在核彈威脅下傳送也不是件容易的事，這大概是設計者的用心吧！

拾壹 金雞島傳送記

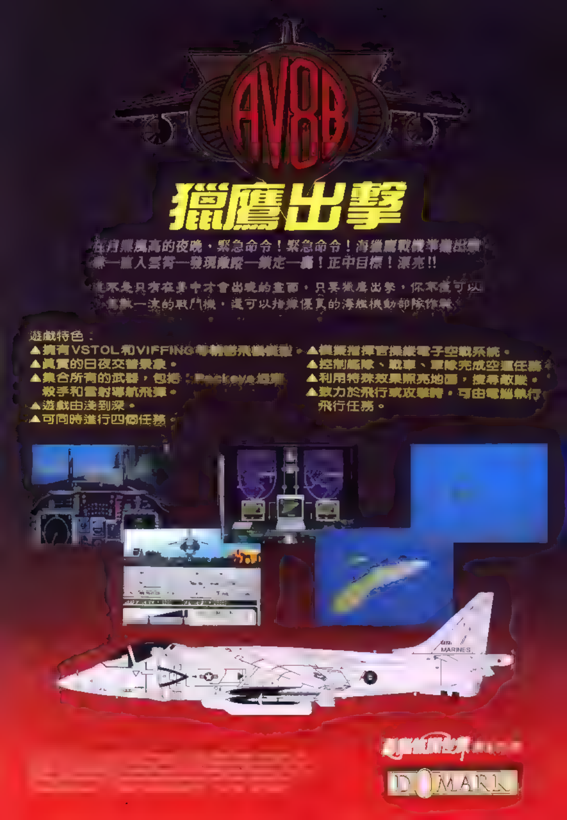
第 7 關的金雞島面積很大，是很適合傳送的地方，但是先決條件是控制全島，大概投入 50-60 人就可以了。此島共 15 格中間的四格都可以生產飛碟，所以要選擇中間四格中任一格開始。先建礦場，然後實驗室、工廠，開礦的物料需要什麼可能不知道，可以平均開採，不要設計任何武器以節省時間，一旦可以設計飛碟後即可減少開礦人力，全力完成設計投入生產。生產一架即投入一架去攻擊敵人，因為敵人幾乎沒有防禦武力，所以可以很快擊敗敵人。攻擊順序是先攻擊建設完成有可能生產核彈的區域。然後調整採礦以配合飛碟生產，只要有三到四架飛碟大概就可以把敵人打得抱頭鼠竄，不過要注意要留下一個區域的弱小敵人（否則敵人全死光就結束也來不及傳送）。用飛碟把他們包圍在一個無法生產核彈的區域（自己試試看就知道，建議地點為最左邊中間或最下面右邊算來第二格）。然後可生產一些飛機以隨時削



弱其建設度，再來就儘量生產並佔領全島，然後集中所生產的飛碟到一個區域，並補充人到 999。

最後就是選擇傳送（注意工藝水準不夠還不能傳送呢），將飛碟及人全部封閉傳送到未來的第 28 個島嶼，筆者有次傳送了 103 架飛碟，有次是 68 架（可惜第一次的戰役到最後仍然是失敗），然後再以剩餘飛機消滅敵人，結束這個島。其他島要傳送就比較困難（有些根本是靠核彈過關的），但是看你能投入多少人而定，小型地圖可以用核彈解決，大型地圖就可多用些人去控制然後傳送。

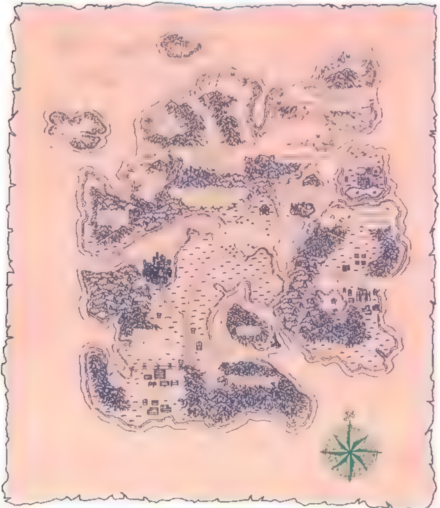
ZOOL
Zool © 1992 Gremlin Graphics Software Ltd. Trademarks pending.
ing or resale by any means strictly prohibited.
All rights reserved Manufactured and Distributed in Taiwan & Hong Kong


AV8B
獵鷹出擊
緊急命令！緊急命令！
正中目標！漂亮!!
遊戲特色：
▲真實的日夜交替景象。
▲遊戲由淺到深。
▲可同時進行四個任務。
▲利用特殊效果照亮地圖，搜尋敵蹤。
飛行任務。
MARINES
DOMARK

創世紀VII 第二部 巨蛇之島

劫鹿城手記

/LOR BEN



圖一：蛇島全圖

前言

除了增加幾個 Hot Key 之外，蛇島的操作方式，大致上襲承黑月之門。

對話方面，同樣是以選擇 Key Word 進行，然而有些 Key Word 必須先與別人談話或經歷某些事件才能得到。同樣地，某些事件也必須先經過特定的對話後才會發生。故筆者建議在與任何人對話時，最好把所有的選項統統選完，以免錯過了某些 Key Word。同時注意對話的順序。

冒險方面，很多地方都必須通過密門或幻像牆。密門在外觀上和牆不太一樣，中間多了一個方形的記號。有些密門可以直接推開，不能推開的就只好找拉桿了。至於拉桿在哪裡？那就只好憑個人眼力的好壞了。對於上鎖的門，大部分可以用開鎖器，或使用暴力（打破或炸破）打開，有些需要特定的鑰匙，有的會在故事進行中自動打開，還有的根本就進不去。若要「借東西」，原則上只要沒人看到就可以。所以看到中意的東西，先移到沒人的地方再拿。不過有些人度量很小，連移動一下都不行，那就只好安分點了。

此外，外界盛傳的偵錯密碼，如 serpent pass s 或 si p pass s... 等。由於設計上有 Bug 或設計者故意，在使用後將可能產生遊戲旗標的錯誤，甚至使遊戲不能完成。故最好不要使用，或用其他修改工具代替。

尋回神盾

由於我消滅妖精並得到了勇氣之盔，我在蒙利多的地位從一個陌生旅客變成光榮的武士。Marsten 入獄後，我到監牢去「探望」他。Marsten 非但毫無悔意，且說他已經製造了一

惡性難改的 Marsten

種秘密武器，足以毀滅整個 Monitor，並揚言我絕對找不到它。從 Spektor 口中得知 Marsten 的秘密武器是破壞力極強的炸彈。

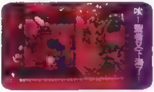
眾人來到了 Lucilla 的酒店，Lucilla 堪稱是 Monitor 的第一美人，每天求愛者絡繹不絕，酒店更是天天客滿。向 Lucilla 打聽 Spektor 的消息，她給我一把鑰匙說是 Spektor 託她保管的，我收了下來。

在閒談中論及那些求愛者時她說她全都看不上眼，不過對我倒是有種不一樣的感覺。並希望在她酒店下班後和我見面。盛情難卻，只好答應了。在城西的山壁，兩個石頭中間，找到一個隱密的山洞（圖一 17 處），使用 Spektor 的鑰匙開門進入，果然找到了 Marsten 的秘密武器和一具屍體，在屍體中找到了 Cantra 寫給父親的信，看來他就是 Cantra 的父親了。一把

火毀了全部的秘密武器，背著屍體回去給 Harnna，間諜的事，至此告一段落。

Harnna 不但精於醫術，見識也廣，向她問了一些我們身上的怪東西後，得知不少訊息。原來 Iolo 身上的骨灰是 Caladin 祖父的，送還 Caladin 後他給了我們兩百元做為謝禮。

等到早上五點，Lucilla 的酒店打烊了，我依約來到酒店。這大概是 Lucilla 酒店唯一沒人的時候吧！Lucilla 一見到我便把我帶到她的房間，唉！人長得帥



也挺麻煩的……（女聖者這段……省略）。

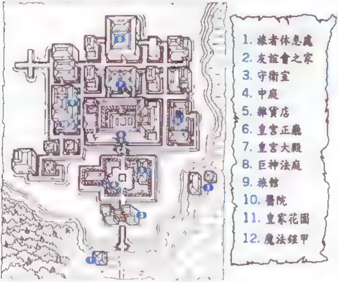
春風一度後，Lucilla 送我件 Geani Cloak。在閒聊中得知，最近 Luther 突然變得很厲害，自從換了一個新盾後，在競技場上每戰必勝。隔天一早我們便去拜訪 Luther，他也向我展示他的新盾。

「啊！那不是我的家傳寶盾嗎？」Dupre 高興的說。在我表示願意以任何代價換回我們的盾後，Luther 卻不願割愛。「你這小偷！」Dupre 生氣的大罵。Luther 亦不甘示弱：「住口！這盾是我的，你敢再說我是小偷，我就不客氣了，除非你比我強，否則我不會放棄這個盾的。」

我看場面火爆，只好先把 Dupre 拉走。等到 Luther 上競技場後，我指名向他挑戰。在一場大戰之後，Luther 終於敗得心服口服。傍晚 Luther 下班後，我們再去拜訪他，他的態度果

然有了一百八十度的轉變，我們用身上的盾換回Dupre的寶盾。Dupre的盾不但有相當於我的魔盾的魔法保護外，而且更輕。這樣的終極防禦武器也難怪Luthur想佔爲己有了。

本來還想請Luthur加入，但Dupre對他的流氓個性似乎還有些成見，只好作罷。根據Standarr的話，我的魔法盔甲可能會在Fawn城，而且，上次Delphynla送我藥草還沒道謝呢！於是我決定暫時離開Monitor，帶著伙伴們，往Fawn城出發。



圖二：Fawn城全圖

Fawn城的危機

到Fawn城，已是晚上。城外的旅行者休息處是專爲往來Fawn城的旅客所設的，一切物品都可任意使用。大伙兒在此用過晚餐後，便進城了。

進城的第一件事，當然就是找Delphynla道謝，我們在皇宮大廳找到她。談話中Delphynla向我介紹Fawn城的一切，並認出我手上的戒指是雜貨店老闆Delin的女兒Alyssand的。這時，正好Fawn城的女王Lady Yelina在大廳右邊的小餐廳聚會，我一一會見了Fawn城的大人物——女王Lady Yelina、女王的隨身保鏢Jorvin、公主Kylista以及三位大臣Voldin，Garth和Joth，也大略了解Fawn城的背景。

Fawn正如她的外表一般，代表著愛、公正與光明。在Fawn城裡，凡是友誼會的人，是不准進城的。難怪上回Roggs要我送信了。另外，我身上的鎧甲果然是Kylista的，自行到皇宮西方的房間內換回魔法鎧甲。

從房間出來時，Alyssand匆匆忙忙來找我，哈！我正要去找她呢！向她拿回我的魔法手套，當我要還她戒指時，她說

她不需要了，送給我當禮物（又騙到一個女孩子了！）。問她找我何事？她希望我能拯救Fawn城腐敗已久的司法制度，並告訴我一些Fawn城的內幕消息。看來Fawn城並非表面上的和諧。看看天色已晚，先找間旅館休息吧！有什麼天大的事，也只好明天再調查了。

在前往旅館的路上，Shamino悄悄找說：「我覺得後面的Zulith似乎在跟蹤我們，我從剛才就一直注意他了。」看來我們似乎被監視了。好吧！打開天窗說亮話，我直接問他是否在跟蹤我們。「喔！路過，路過。」Zulith沒想到我會如此直接了當，一時不知所措，急忙離開，我想一定有問題。

來到旅館，向Jendon訂了間房間。正要上樓，友誼會的Kalen突然衝進來要殺我，幹掉他。鐵定是Batlin派來的了，連我住個旅館都不得安寧……。

鴻門之宴

第二天一早，Jorvin已在門口等我。原來上次Iolo唱的歌，

昨晚傳到女王 Yelina 那兒了。她非常欣賞，希望請 Iolo 中午到皇宮大殿，為她再唱一次，所以派了 Jorvin 來傳話。身邊盡是堆沒有音樂細胞的傢伙，Iolo 真是難遇知音人，自然是滿口答應了。

先四處逛逛，等到中午 12 點到大殿會見 Yelina。Yelina 送一條白色項鍊給 Iolo。對話中，當 Dupre 論及 Lord British 時，所有人臉色一變，並立即要逮捕 Dupre。Jorvin 不愧為 Monitor 有史以來最強的戰士，加上手中的魔杖，我還來不及出手，就不省人事了……。

醒來時隊伍已經被送到旅館，當然 Dupre 也被抓走了。看看茶几上的卷軸，是張要我到法院的便條。看來蛇島的居民似乎十分厭惡任何與 British 有關的事物哩！以後還是小心點好。用桌上的鑰匙開門，出旅館後，一行人便趕往法院了。

解救 Dupre

一進入法庭，審判便開始了，Dupre 被指控勾結惡魔——British。本來我還相信公正的判決能還給我們一個清白，不久，我立刻感到失望。整個審判根本就被控制在 Voldin 和 Kylista 的一唱一和之下，所有為我辯白的證人都被 Voldin 巧妙地反駁或「請」了出去，要不是這裡是法庭，我真想給 Voldin 一拳！

審問結束，再來就是等明天巨神的最終判決。出法庭後，Shamino 一直咒罵著：「什麼法庭！根本就是唱獨角戲。」Iolo 也十分失望：「看來是沒辦法了！真是腐敗的司法。」我則愁容滿面，就算劫獄也要救回 Dupre，怎能讓 Voldin 如此顛倒是非呢？

正苦思無策，忽然看到路口轉角處 Alyssand 向我招手，「小心點！別給 Zulith 看見了。」Alyssand 四處張望著。「放心吧！我早知道他是 Voldin 的眼線，他不在這兒。找我嗎？」我說。「我跟蹤守衛找到了 Dupre 他被關在法庭的地下室裡，這把鑰匙是 Dupre 從守衛身上偷來的，可以打開到地下室的門。我得走了，免得讓人看見。今晚我會幫你引開守衛，好讓你到地下室去。記住了！」Alyssand 匆匆離去。於是我帶著伙伴先回旅館休息，半夜還有事做呢！

到了半夜，偷偷離開房間，來到法庭。果然守衛都不在，用鑰匙打開西邊的鐵門，進入地下室，Dupre 果然被關在這裡。然而現在可不是打屁的時候，拉下開關上樓梯，來到法庭內部。

一上樓梯，竟然發現 Voldin

控制巨神，歪曲真理的 Voldin

正在操作一部機器。原來 Voldin 和 Kylista 利用這部機器，控制了巨神的判決，使他們能任意歪曲真理。Voldin 因秘密被發現，立即想殺我滅口。我們三人早就想「教訓」他了。

Voldin 才一亮劍，就已身中三刀，一命嗚呼。「糟糕，我們還不知道這玩意兒怎麼弄呢！」Iolo 似乎有點後悔太早殺了 Voldin。「管他的，試試便知道了。」我到機器前，把所有的扳手亂弄一通。「哇！是誰？快住手！」原來巨神神像還會說話。哈！這就好辦多了。

「你能改變判決嗎？」我問。「我被這機器控制好久了，雖然我不知道你是誰，但我還是謝謝你弄壞了那機器，我終於可以說實話了。我知道 Dupre 是無辜的，明天我將會公開全部的真相。」巨神回答著。這

巨神開金口，真相終於大白

下 Dupre 終於有救了，我裝著若無其事回到旅館，等待明天的到來。

第二天，我上法庭聽候最終的判決。巨神說出了一切的真相，並證明 Dupre 是無辜的。女王 Yelina 為了表示歉意，送給我們一朵代表價愛的水晶之花。同時 Alyssand 和 Jorvin 走了進來。原來 Alyssand 帶著 Jorvin 去逮捕 Kylista 了。Fawn 的司法問題看來是解決了。

跟著 Alyssand 來到她家買些東西，Alyssand 向我介紹她的父親 Delin，在和 Delin 談話中發現，原來我的人把和他的金幣調換了，不過那些金幣我好像已經用掉了，所以只好……。

另外，Delin 的小兒子 Freli 被 Moonshade 的巫師帶去學法術了。所以 Delin 對所有的巫師都沒好感。當我表示我將要去 Moonshade 時，Delin 十分高興，立刻寫了封家書，拜託我帶給他的兒子，反正舉手之勞，我答應了。當天就離開了 Fawn 城。

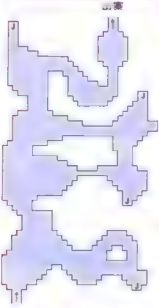
吞食天地II 完全攻略（下）

GUDERIAN

十一、新野城

回到新野城之後，陳登已把新野城建設完成，重新加入軍隊，而馬良及馬謖也在宮殿中加入隊伍。但孔明將留在新野城而脫離隊伍。突然使者說水鏡先生有事相邀，那就去找他吧！水鏡告訴我們龐統現正在襄陽，而且他嗜酒如命，因此交給我們幾罈酒以便和龐統見面之用，拿了酒便可出發向襄陽城去了。

襄陽城西方菱形森林



十二、襄陽城

在城內西北角的房屋內，龐統在家坐著，把酒交給他，他會告訴你：強盜的指揮部在西方的菱形森林中。可惡的強盜，看我們怎樣收拾你們！出城往森林去吧！

經過迂迴的林中道路，終於到達山寨，廖化就守在柵欄前，打敗他就會加入隊伍，而且被抓的人也會得到釋放。回到龐統的屋子中，他會要求加入，那就可以回新野城了。

回到新野，正好張松來訪，告知西蜀的地圖在孟達手中，趕快往襄陽城西北方的洞窟去找孟達。拿了張松給的介紹信，往洞窟去。見了孟達將信給他，他就會把地圖給我們，並且加入隊伍之中。

三分天下

有了西蜀地圖，回到新野，正好法正前來引導，因此可以進攻西蜀，展開三分天下的大業。

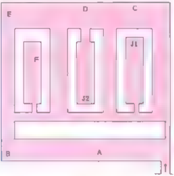
一、涪水城

到了襄陽西南的碼頭，法正在那兒加入隊伍，並引導大家進入西蜀。渡過長江來到涪水城東方的碼頭，上岸後往西北方向走就是涪水城了。在武器店上方樹林凹處可找到冰槍，聽居民說被放逐的李恢住在東北的小村。

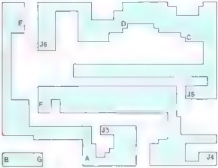
出城向西北方向過橋，再向東走過橋，不久就可見到李恢的家。他說有血判書放在景帝之墓中，只要有血判書給他

襄陽城西北洞窟

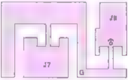
第一層



第二層



第三層



J1	錢	J6	銀仙丹
J2	銀仙丹	J7	火焰甲冑
J3	錢	J8	蜀之地圖
J4	如復丹	含	孟達
J5	如復丹		

就可說動馬超來抗曹。因此只有向北方的景帝之墓前進。

二

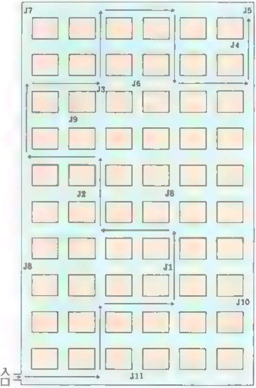
自李恢家往北走，有一個山谷，景帝之墓就在山谷裡樹林中的空地上。為了防止盜墓者，所以有機關設計，不能亂走。基本上是走兩個方格（即兩個通道口）就要轉彎，但因為有重要寶物在各處，所以第一次進入無妨四處亂走，觸動機關並不會死，只是封住了往血判書之路而已。

先把寶物拿光，第二次進入再按以下秘訣行進：東兩格、北兩格、東兩格、北兩格、西兩格、北兩格、西兩格、北兩格、東兩格、北兩格、東兩格、南兩格、東兩格，再北兩格就到了血判書的所在。如果不小心失敗，不要氣餒，只要小心走，不要算錯步伐就沒問題。拿到血判書就可拿給李恢去聯絡馬超。

三、馬超加入

李恢將血判書拿去給馬超之後，我們就可以啟程到葭萌關，出了李恢家往西北走就到了。但馬氏兄弟可不願輕易加入，打一仗之後明白劉備軍的

景帝之墓



（先順著箭頭方向走到右上角拿血判書，否則會觸動機關，

J1	冰槍
J2	赤龍劍
J3	青龍刀
J4	野營道具
J5	血判書
J6	火焰甲冑
J7	火焰斧
J8	火焰盾
J9	銀仙丹
J10	冰槍
J11	護身煙幕

壯大後，自然就會加入了。

回到涪水城整編，讓馬超成為戰鬥主力，再向陽平關進擊。到了葭萌關再向北走就到陽平關，由楊昂、楊任、楊平及程銀防守，只有楊任智力較高要小心。打敗之後便可進入陽平關休息。

四、向漢中進擊

出了陽平關，向東北凹處走便是蜀之棧道，穿過迂迴的山路後，再向西北方向走就是南鄭關。守將根本不中用，進入南鄭關之後，有個人在城北的房屋內，給他10000元他就肯為你賄賂楊松，可以順利進入防守嚴密的漢中城。

楊松在城門要賄賂，結果被張魯發現，當場斬了楊松。除了張魯及閻圃智力稍高，其他人都不足為懼，終於打下漢中城了。在城內東北角房屋北方的樹林中找到人焰甲冑，一出城劉璋的使者就來了，說要招待我們，好吧！只好回涪水城了。

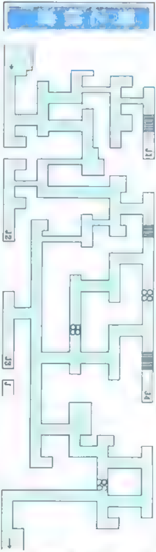
五、涪水城

經過長途跋涉回到涪水城，沒想到劉璋竟然不懷好意，打敗了楊懷、高沛及吳蘭後進城。吳蘭會要求加入，聽居民說要進攻成都必須破壞涪水的堤防，那必須找嚴義才有鑰匙。

到涪水城北方的嚴義小屋去吧！過了涪水北方的橋往西北走就到了。見到嚴義，拿到鑰匙便到涪水寨去，出小屋往北走就到了，劉璋派張苞、鄧賢、張肅在此守候，打敗他們就能入寨。寨內右上角的房屋為控制堤防的所在，使用鑰匙打開它，湖水就會洩掉，而往成都的路就通了。

六、落鳳坡

出了涪水寨，先向北走再向西走，再沿山路折向南，走著走著到了落鳳坡，張任等人竟然在此埋伏。而在亂箭之下，軍師龐統中箭身亡，不得已全軍只好撤回涪水城。



J1 鎮仙丹　J2 錢　J3 野營道具　J4 錢

不料張任等人已在此守候，情況正危急時，幸好孔明得知龐統死亡，火速從荊州趕來，以火攻解圍。看來這下子要走陸路到成都太危險，決定從海路南下，經巴城到成都去。

七、巴

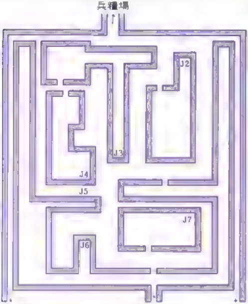
在涪水城東南方的碼頭搭船前去巴城，下船朝東南方走便是巴城。守將嚴顏、嚴顏及董和兵數雖多，但根本不是我們的對手，進城後嚴顏會要求加入。

在東北角的樹林間可以找到火焰斧，繼續向巴關進擊，出了巴城向西，繞過湖泊再向南就到巴關，守將劉巴及費詩智力較佳，要小心！聽說建寧城附近有村莊，也許有重要情報也不一定。

出了巴關沿路走向西南可遇上村莊，進去一問才知建寧城目前用籠城策無法進入，可是兵糧在北山。決定向兵糧場進攻，出了村莊向北走，有個山凹處就是了。通過山區途中有寶物可拿取，北方就是兵糧場，打倒王伉、呂凱之後佔領糧草就可以向建寧城進發了。

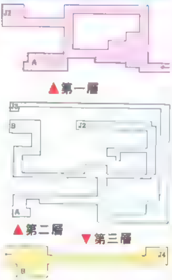
往南一直走沿河有座山，沿山與河之間向西走有座洞窟，那裡的盜賊人數都是上萬，是增加經驗值的好地方，待經驗值差不多達45級後去建寧城。要小心呂凱及鄧賢的計策，使用魚鱗陣較佳，在左上

建寧城東方村莊北方



J1 錢
J2 銀仙丹
J3 火焰甲胄
J4 會心丹
J5 火焰盾
J6 錢
J7 銀仙丹

建寧城蔣家村西方洞窟

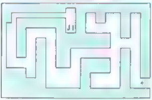


J1	錢	J3	會心丹
J2	銅仙丹	J4	冰槍

洞窟直接通過到綿竹關背後，也可以大拿寶物。

…南方

增加經驗值洞窟



J1　錢（最多練到46級）

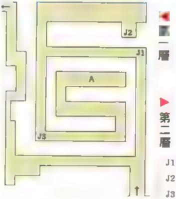
在蔣琬協助下，我們得以順利進城，要小心董和及張肅的計策，入城後蔣琬會要求加入。在訓練所左上角們獨立樹上方可找到鋼鐵盔，下一關是綿竹關，由於我軍已十分強大（46級）直接去攻打就可以了。不過可以從綿竹關東方的角的樹林凹處中可找到青龍刀。

九、越嶲城

沿北走到蔣家村，才知劉璋將蔣琬的母親監禁，救出她自然蔣琬會幫我們。

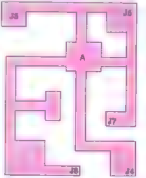
出村往西邊的洞窟前進，出了洞窟，便是劉璋關蔣琬母親的地方，打敗高沛便能救出她回蔣琬家，而蔣琬會自願加入。只要把他放在隊伍前頭，便能騙過越嶲城的城門守衛，再繼續向北走就到越嶲城。

綿竹關東方洞窟



十、

張任逃至雒城，我們也繼續向北追擊到雒城，打敗他們進城後可在城左下角樹林凹處找到怒龍劍。可是張任逃走



J1 錢	J4 銅鐵盔	J7 火神書
J2 銅鐵盔	J5 銀仙丹	J8 知復丹
J3 錢	J6 青龍刀	

了，為了報龐統之仇，休息一會兒便趕快往成都出發。

出城之後，向北走再折向西南沿山道而行，到了河岸發現橋上有人，原來是張任要單挑，由張飛出陣，三槍就了結了張任，接下來就可繼續南下攻打成都了。

十一、成都城

過了橋繼續南下到山谷中的成都城，守將智力都不低，佈陣最好以防禦策略爲主。封住劉巴、王累、黃權、劉璋等人的計策，再逐一瓦解其武力，終於能入主成都了。

在城內左上角的獨立樹上方可以找到傳空槍。佔領西蜀後，三分天下的局面就此形成。

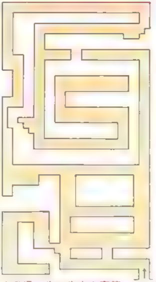
統一中國

一、收復漢中城

在成都突然聽到曹操佔領漢中的消息，只好出兵經雒城，向東南方的山道落鳳坡到涪水城，休息一下再往北經葭萌關而到達陽平關。守將武功平平但兵力衆多，早點使用策略減少敵人數目就會勝利，接著渡過蜀之棧道攻打南鄭關。

南鄭關守將除兵力多外，並無什麼厲害角色，打敗後就能進攻漢中城了。漢中城有楊修把關，要小心其計策，可先集中攻擊打敗他，再減少其他人兵力，自然可以勝利。在漢中城往東南方走，再折向東北方的山谷有個洞窟，裡面有高級防具及提升10級經驗值的祕寶。不去不行，只要你已練到46級，到此可變成55級最高等級。

漢中城東南方洞窟



（必須一步一步走在寶箱上用調查指令可得高級防具及增加十級經驗值之重要祕寶

藤甲	伏龍盾	飛龍盔
戰士盔甲	雷神盾	火神盔

二、南安城

由漢中城往東南走到鳳鳴寨，守將只有劉錄智力高，封死他就可獲勝，突破了鳳鳴寨便南下南安城。事實上朝東南方向走一段路才會到達，除了曹操的侄子曹休外其餘也不夠看，三兩下便擊敗曹軍。在城內右側下方樹林凹處可找到石錠刀，東邊就是安定城，繼續前進吧！

三、安定城

到了安定城，守將人多但智力不高，一下子擺平了。聽說姜維的家在城內西南，去探視後，發現其母病得連話都說不出來。聽說姜維在天水，到天水城找他吧！

出城向北走到山地，再朝西走便會見到一個通往天水城的隘口，然而根本沒機會和姜維說話就中計了。結果在敗亡之際被醫生吉平所救，並說明要姜維加入須先治好其母，而能治癒其母者爲南安城的華佗。給我們一封信後便叫我們去找華佗。

回到南安城，聽說華佗的家在城東。走著走著發現有人站在一幢房子門口，原來是曹操派傅幹來監視華佗，打敗他就能見到華佗。華佗看了信後就前往醫治姜維的母親，見到姜維母親康復之後，在他的房子左下角樹林找到青龍甲冑。欲出城時卻引起姜維誤會，雙方打了起來，他一個人哪是對手？幸好姜維的母親出面說明原委，又聽說孔明十分敬重他，遂投蜀軍。

四、天水城

由於孔明要研發新武器，

所以暫時退出隊伍，而由姜維代替其職務。

蜀軍開始朝天水城進擊，利用擊免計封住敵人攻擊，兩三下就拿下天水城了。在城中小島的獨立樹右方可找到會心槍，下個目標是天水城東北方的陳倉城。

五、陳倉城

陳倉城的郝昭及華歆智力都很高，是危險人物，其他人武力也不弱，使用擊免計封住一般攻擊，並全力攻擊郝昭及華歆。本來往東有條路通長安，但被封住，要進攻長安須先向西渡河到街亭才行。

居民說渡航書藏在西北的房子中。在宮殿左上角兩棵樹中間可以找齊神盾，找到渡航書便出城到河邊碼頭去。不料仍為辛毗所識破，一陣砍殺後終於坐上船往街亭去。

六、失街亭

下了碼頭先朝西走，到山區再朝山谷走向北方，終於發現街亭寨。王朗及張郃的智力高要小心，若戰勝則會有使者來報孔明研發的新兵器已完成，要大夥兒返回安定城。不急，先進寨搜集情報，寨內有人說司馬懿來過，但現在不知去向，一定是準備攻擊我們，可能會在南方山谷中埋伏。

由於並無其它路可走，只有小心一些了。果然一路上，

張郃、徐晃、司馬昭、司馬師、司馬懿相繼來襲，幸好一路施展金仙計才脫逃成功。回到天水城休息之後再回安定城，原來孔明發明了連弩，又重新加入隊伍。

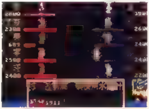
七、斜谷關

由街亭寨向東通過斜谷山道，到達一個村莊叫高老莊，但街亭寨有曹真、王朗、張郃及成宜防守，不打敗他們就無法到斜谷關去，好不容易打敗他們終於到達高老莊。

高老莊有住屋，休息過後朝東北方的斜谷關進擊，曹植的智力高，曹彰的武力亦高，荀攸的智力也不可忽視，打敗他們便可朝下個目標魯城邁進。

八、魯城之戰

由於曹操及荀攸智力高，而許褚、典韋、龐德諸將武力

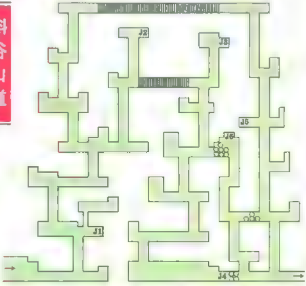


很高，只有用擊免計封住他們，並且以集中攻擊，先把荀攸及曹操料理掉才有勝利希望。

進城後由於曹操敗得十分意外，因此留下不少軍需物品，在右上角的兩輪屋內可找到很多有用的武器及防具。

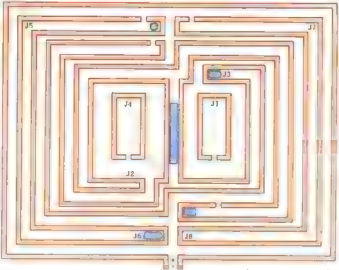
另外在右上方較靠左方的房屋上方樹林凹處可找到諸刃斧。由於曹操在葫蘆谷準備入攻，因此孔明必須找到六甲天書，從斜谷關南下沿右側山壁到東南方的峽谷洞窟中，找到六甲天書，才能繼續向葫蘆谷進發。

斜谷山道

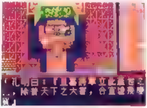


J1 錢　J2 金仙丹　J3 水龍書　J4 風盔　J5 真空槍　J6 冰弓

斜谷關東南方洞窟



J1 會心槍	J3 會心石	J5 半月弓	J7 錢
J2 怒龍劍	J4 六甲天書	J6 項羽護手	J8 項羽護手



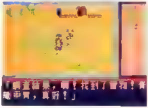
九、追擊曹操

出魯城向北至祈山關，荀彧和楊綉並不難打敗，接著向東北邊沿山壁前進，到達有向南方向的峽谷就南下，裡面好像葫蘆。

正在想是不是葫蘆谷時，曹操出現，並大舉放火。孔明使用六甲天書祭起大雨滅掉大火，曹操終於在苦戰後陣亡於葫蘆谷，結束了叱吒風雲的一生。孔明只有班師回魯城。

十、曹丕來襲

繼承父位的曹丕為報父仇，大軍集結渭水關，而北方羌族乘機侵犯邊關，只好派馬超及關興前去安撫，孔明率大軍殺往渭水關。從葫蘆谷南下，一路朝渭水關，半路卻殺出曹洪等人，根本不足為懼，很快大軍就推進到渭水關。曹丕人雖多，但不堪孔明及姜維聯手，終於被瓦解而敗退。



而敗退到五丈原的曹丕正整軍準備反攻，那就追擊到南方的五丈原吧！然而曹丕被司馬懿暗算，並且孔明等人被司馬懿的怪異計策弄得毫無還手之力，幸好為黃石公所救，但是黃石公要有好茶喝才肯教孔明解司馬懿的方法。好吧！先繞回破魯城再說吧（黃石公的家在渭水關右側山脈之東）。

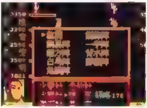
十一、麻煩的老人

回到魯城，好像有人說天水的茶很好，那就從斜谷回天水吧！天水城右下角的房屋住著一位茶商，由於仰慕孔明所以不收錢就把茶葉給我們。沒想到黃石公有了好茶葉，他還要好水，只好拿他的水壺去高老莊裝水。和井旁老人談話他就會把水壺裝滿，好！回黃石公家吧！

這傢伙也太難纏了吧！竟然還要有好茶具，我看乾脆再幫他買些配茶的點心算了，真是刁難人！對了，魯城好像有人收集茶具，去找他，在客棧右邊那間就是。他倒很慷慨的拿一套給我們，希望那老傢伙不要再出難題。終於，原來破解的方法是遇到司馬懿時按上、下、左、右、左、右、下、上即可破解，立刻朝五丈原前進。

十二、五丈原

孔明又想了一計來對付司馬懿，在按了破解密碼後，司馬懿以為孔明已死，出關追擊，因而中了孔明的火攻計，眼見全軍大敗，司馬懿逃回長安去了。進了五丈原有人在賣



妙藥九轉丹，買下吧！也許有用。

繼續向南走，發現一堆石頭擋住往長安的路，怎麼走都走不過去，算了！到右邊逛逛，東北邊山谷中有個村莊，裡面有個老人，你把九轉丹給他，他會告訴你破解石陣的方法。入石陣後先向南走11步，再往東走16步再往南5步，便可出石陣。果然依此祕訣便通過石陣到達長安。長安守將張遼及許攸雖然蠻強的，但仍不是孔明的對手。在左上角的島上和人談話他會送你最強的槍——蛇戟，到役所左方的小島再到上方小島樹林凹處有青虹劍。

要進攻洛陽必須搭船，但張遼控制了所有的船隻，只有打敗他才能再向前推進了。渡過南方的橋向東邊的鐵門峽進攻，這裡有許多高級武器出了鐵門峽再轉向北到碼頭，張遼及陳群在此作最後的死鬥，終究是失敗了，拿到船便航向洛陽。

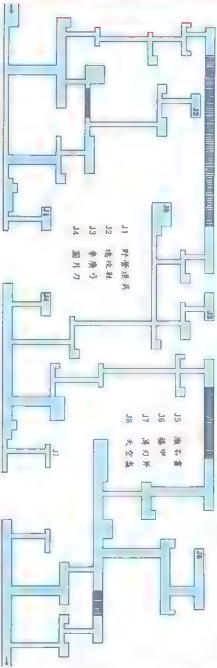
十三、洛陽之戰

自劫漢的東南下，東關關由董衡、典滿及郭奕防守，只要注意智力高的郭奕，就沒多大問題。其次是洛陽關，守將司馬昭及鍾毓智力高，要小心！封住他們便能取勝。第二關是汜水關，要小心司馬師及孔融，否則會吃大虧的。

終於來到洛陽城，第一仗由司馬師、司馬昭、典滿及董衡防守，小心前兩者。可由孔明設八卦陣，姜維實施擊兇計，便可消滅敵軍。

使用野營道具恢復生命點數及兵力之後，再度進攻洛陽，終於司馬懿、張郃、徐晃、夏侯威、夏侯霸，敵不過強大的蜀而敗亡，中國終於統一。

鐵門峽



王子和公主從此過著幸福的日子？

波斯王子II——完全攻略——上

《影子與火》

前言

Jaffar冒充王子，利用國王出征，獨攬大權，搞得全國大亂。這回王子可不只逃出地牢如此簡單了，且看王子如何運用智慧尋得寶刀，破除Jaffar的魔法。

冒險

同上一代，王子必須用各種動作來克服各種陷阱。其中以跳躍最難控制，由於王子是用前腳（靠螢幕的那一腳）起跳，故當你按「上」時，王子正跨出前腳，則王子會墊一步後起跳，反之則必須墊二步。如果你一直無法使王子在正確的位置起跳的話，前進一小步再試試看。另外王子邊跑邊跳比單純跑步時速度快，在需要速度或調整腳步時可以利用。

戰鬥

二代的敵人顯然比一代聰明多了。一般而言戰鬥有以下之戰法：

（1）防禦式攻擊法：防禦，不斷的防禦，等敵人看得不耐煩而出刀時，擋下後再出刀。最常被使用的戰法，但遇到厲害一點的敵人就無效了。

（2）大刀式攻擊法：向上按舉刀防禦，當刀子提到最高抬時出刀攻擊。此招攻擊距離較一般揮砍遠，若攻擊成功則王子會前進一小步逼退敵人，若失敗被擋下的話，王子亦會自動變招防禦。完美的攻擊法，善用之，可令王子天下無敵。

好了，看攻略啦！

C　B　A　D

逃亡

開始王子由A破窗而出，一路向左跑到B並幹掉所有的守衛。向下爬到C，再向左跑，不要理會追來的守衛，至D起跳抓住後甲板爬進船艙。

▼ 王子能安全的逃離嗎？

荒島

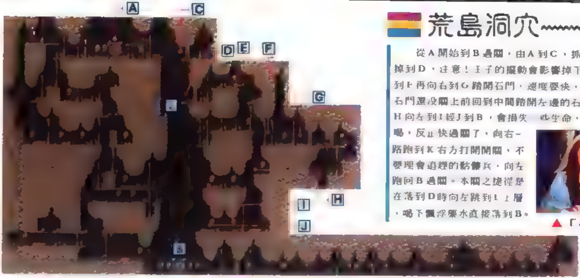
王子由A醒來，到B右邊等流中的石板浮起，這是遊戲的第一道難關，除了有圖案的石板以外，踏過所有的板子，等有圖案的石板自動下沈，就可打開洞穴的入口。

睡美人醒了？

荒島洞穴 Ⅰ

進入洞穴由A開始，可由B或C之出口過關。最快的路線是從A到D，經過E，上到B過關，但在一代中生命藥水十分重要，在此筆者將以可得到最多生命藥水的路線爲主。由A降到G，向右到H，降到I向左喝下J的生命藥水。注意陷阱向右到K，所有的骷髏兵被打倒後又會爬起來，所以速度不可太慢，盡可能不要和它打，L之石門開關在中間的平抬上。降到M。你可以向右到C，使左上方的地板掉下來壓開石門，過關的開關在右上方的地板， 或由M向左到N，向下爬到O右上方，喝下藥水爬到下層，左邊的石門開關在右邊的地板。向左一路爬到P，爬到上層最右邊之地板，向左踏開P和Q的石門。再向左在Q的石門關上之前爬過去，向左到B過關。

▲ 幸得女神的幫助



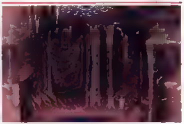
荒島洞穴 2

從A開始到B過關，由A到C，抓住石門處的地板向下掉到D，注意！王子的擺動會影響掉下來的位置。向右由E到F再向右到G踏開石門，速度要快，喝完藥水後在右邊的石門還沒關上前回到中間踏開左邊的石門離開，回F，降到H向左到I經J到B，會損失　些生命，但B的醫療藥水不必喝，反正快過關了，向右一路跑到K右方打開開關，不要理會追趕的骷髏兵，向左跑回B過關。本關之捷徑是在落到D時向左跳到L上層，喝下飄浮藥水直接落到B。

▲「代誌」大條了！

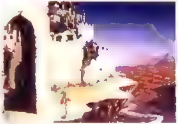
荒島洞穴 1

本關由A開始到B過關，由A向右到C爬到中層後馬上跳下來將骷髏兵逼進岩壁，向右到D，注意E的機關使右邊鬆動的地板掉下去壓開A的石門，回到E喝掉藥水，再向右到B，哇！魔毯。想坐嗎？那就坐啊！糟糕，它了叫你存檔。到G的地板邊緣向右跳落到H，再向左跳到左上的平檯，向下爬到I再到J，向右到K，爬到L，使上層右方之地板掉下壓開左方之石門，向左到M，右方之地板不可踏到，否則左邊的石門會關上，向左經N向上，到O喝掉藥水向右到P　左邊的開關可打開右邊的門，在門還沒關上前向右到Q，如果來不及，使右邊的地板掉落亦可　向上到R，踏左邊的踏板打開S的門，向左到T的吊橋，再來是遊戲第　個難題了。王子拔刀向前，逼退骷髏兵，到距離左邊約五、六個橋板的位置和骷髏兵交換位置。再逼退骷髏兵使王子的後腳正好踏在左邊第四和第五個橋板中間，此時向前　步，大約半秒鐘後橋會斷掉，橋斷時按住左鍵，王子會轉身，再瞬間按下Shift抓住斷橋的邊緣，爬上去就可從左邊離開，經S、G到B踏開上方的鐵柵，由於王子在R時刀子已經掉了，所以G的骷髏兵應大速逃開。這時你「真的」可以坐魔毯了，坐上魔毯離開荒島。



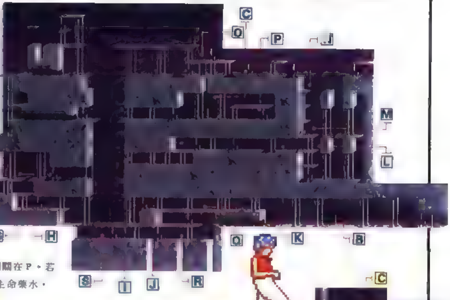
由A開始到B結束。如果你不想玩這關的話直接從A的樓梯走回去就可從1　關的A開始，這關就算跳過了。從A向左到C，A左邊鐵門前格的地板會使鐵門關上要跳過，由C跳到D，注意鬆動的地板不可使它掉落，不然你就不用混了。向左到E有把短劍，打開鬆動的地板向上到F，對付鬼頭時防守無效，看準時機，有節奏的揮劍，可以很容易解決。向上到G，向右到H，跳到右邊喝掉藥水，向下落到C、D。

回到G，爬到I，向左到J再落到K，再到B就可過關了，走右邊的出口將從1　關的B開始，左邊的出口由A開始。L的藥水是相反藥水，有興趣的話，可以試試。



古堡廢墟 ②

這 關你可能從A或B開始，到C結束。若你從A開始，先向下到D，向右到E，由鬆動的地板向上，要喝F的藥水必須費點工夫，上到F後，當鬼頭攻擊王子時，馬上跳回E，再回到F，這時鬼頭應該已經被王子騙到左邊了，先忍受 回合的攻擊，便可輕易將它打敗。喝掉藥水，回到G，向上到H，向右跳到I右邊再向右到J，由鬆動的地板到K再到L向上，到M應立刻拔刀，王子會自動轉身。再向上到N，向左到O，向下爬到C，過關的開關在P。若你從B開始，先到Q下層，從鬆動的地板到R，喝下S的生命藥水，回到Q中層，向左到G，以後的路線就 樣了。



古堡廢墟 ③

由A到B結束，從A向左到C，一路向下到D，對付D的鬼頭必須先忍受一回合的攻擊，然後退 步揮刀。喝掉藥水後向左到E，走上層到F，向上到G， 路向左到H，向上到I拿起刀子後到B過關。

<待續>

完・全・攻・略

／Knight

第一章　羅基兄弟會

[illegible]　(5g)

任務：找回安德法瑞之戒。

期限：3天

過程：隨便找一個人詢問得知安德法瑞之戒在蛇館（B8），到蛇館查看佈告欄發現安德法瑞之戒已經流傳到典當之家（S10），因此到典當之家花40g買回。

[illegible]師　(42g)

任務：找出催眠藥草生長的地方，並帶回一截小樹枝。

期限：3天

過程：到流浪者之家的花園（L53）找一個姓名爲翡翠、草地人，職業是花匠的女人，問她有關催眠藥草的事情，得知是植在巖穴（L36）內，到巖穴的地下室中即可找到催眠藥草。

[illegible]師　(30g)

任務：找回法利國王的皇室印信。

期限：4天

過程：在街上打聽的結果知道只有御前小丑們知道皇室印信的下落，因此去城堡大廳（L18）內找小丑們打聽，得知皇室印信是放在城堡的高樓（L15）內，到二樓即可找到法利國王的皇室印信。

王[illegible]　(78g)

任務：找出最昂貴的手工藝品魔杖甘班頓。

期限：5天

過程：在街上找人詢問得知魔杖甘班頓是赫穆德的魔杖，而他在流浪者之家的隔壁有一棟房子（赫穆德的宮殿，L48），在赫穆德的宮殿的桌上可以找的一個卷軸，閱讀卷軸得知魔杖是放在屋子的另一端，中間的地板有許多的隱藏小洞，用來保護魔杖，要想安全的通過必須按照奧汀儀式的標誌行走（請參照地圖）。

[illegible]　（所有的現金）

期限：7天

任務：完成從羅基聖地上拿走卷軸，找出所押韻角的事。

過程：到公會二樓的羅基聖地中拿走卷軸，再到米特爾道夫劇院（L51）內找到女巫的魔鍋，但是魔鍋太熱，因此你無法拿起來。等到晚上再到同一地點時，你會發覺有三個人圍繞著魔鍋，詢問琳達後，她們會開始作法，然後告訴你需要狒狒血來冷卻魔鍋。由卷軸上得知狒狒血是要到城堡西南方的茅屋（L54）地下室內尋找，找到狒狒血後，等到晚上再回到劇場，再度詢問琳達後，她們會再作法一次，然後將狒狒血丟入魔鍋內。

▷偉大的魔法即將誕生

第二章　外籍傭兵公會（G4）

保鏢的學徒 （ 30g ）

任務：到本城東南邊的外籍傭兵住處，拿一個他們的薪水袋回來。

期限：2天

過程：直接到東南方的軍營（L27）去，在地上可以找到一份薪水袋，帶回去。

暴民 （ 40g ）

任務：帶回蘇爾特之眼。

期限：4天

過程：在街上隨便找人問有關蘇爾特之眼的事，得知它是奧汀用來交換智慧的那隻眼睛，到奧汀神廟（T2）後，有人會走過來告訴你有關他所知道蘇爾特之眼的事，不過你必須先付給他10g，他才會告訴你有關蘇爾特之眼的事。等到你付錢後，他會要你到麥酒屋（B4）看看。到麥酒屋後，你必須賭博贏了之後，才會在桌上得到蘇爾特之眼（眞悲哀，公會的聖物居然淪落成別人賭博的工具）。

獵頭者 （ 50g ）

任務：殺死叛徒精怪艾維克，並把他的頭盔帶回來。

期限：5天

過程：在街上隨便找人問有關艾維克的事，得知他躲到地底下去了，並受民兵團的保護，而且民兵團封鎖了一切有關他的消息，並到處逮捕打聽他消息的人。因此到軍人公會的地下室中可以找到艾維克，將他殺了，並帶回他的頭盔。

注意：你最好學會開啓術或開鎖的技能，不然只好從別處進入。

外籍傭兵 （ 50g ）

任務：拿走這根白羽毛，將它放在軍人公會的軍官起居室的桌上，並到軍械庫（S1）裡拿十字弓。

期限：4天

過程：先在外籍傭兵公會的桌上拿走白羽毛，再到軍人公會的二樓。

注意：你最好學會開啓術或開鎖的技能，不然只好從別處進入地下，再上去軍人公會內部，將白羽毛放到軍官起居室的桌上，再到軍械庫拿回十字弓交差。

公會會長 （ 190g ）

任務：找出倪休格的戰鬥準則，以提升我軍的士氣。

期限：7天

屠龍成功

過程：在街上隨便找人問有關倪休格的事，得知他是一條龍，住在譽桅輪房的地下深處。到大監獄（P4）的地牢內，便可以找到他。請參照地圖，必須依序拿到鑰匙1、2、3，用來打開門1、2、3，然後找到倪休格，將他殺死後，在右手拿著他的頭，就可以通過南方魔法鎖住的門，然後便可以找到倪休格的戰鬥準則。不過倪休格是非常難對付，要想殺死他，必須在他噴出火球時向旁邊閃避，並向他靠近，等到靠的足夠近時，而且他也噴出火球後，立刻攻擊他，如果時機抓的準的話，那麼他只有任你宰割，不會再噴出火球；不然的話，你只好去陪死神吃飯吧！

注意：要和他戰鬥之前最好先存檔。

第三章　日落神廟（T1）

乩童 （ 30g ）

任務：到珠寶店（L34）拿回聖寶石。

期限：3天

過程：在珠寶店的地下室中可以找到聖寶石。

神棍 （ 35g ）

任務：帶回裝有神的寶血的神聖之瓶。

期限：3天

過程：櫃檯會告訴你在那個瓶子今天將在木乃伊之家（L38）重新裝滿寶血。到木乃伊之家的庭院後可以找到一個卷軸，閱讀後可以得知鑰匙是放在隔壁的房間內，如果會開啓術或開鎖的技能，則可以不必去拿鑰匙，進入房間後在桌上可以找到神聖之瓶。

破壞者 （ 35g ）

任務：為了證明你是一個有用的人，你得去挑戰巨蛇的蛋，並帶回皇室寶石。

期限：4天

過程：在街上隨便找人問有關皇室寶石的事，得知新國王將它放在有大蛇看守的地方，再問有關大蛇的事，得知他已經絕種，只剩下孵化室裏的一個蛇蛋。在打聽得知孵化室是在麥酒屋的旁邊，到住宅（ L55 ）的地下室內你可以找到蛇蛋，對著蛋使用閃電術可將蛋擊破，得到皇室寶石。

注意：只有地圖上做記號位置的那顆蛋才是蛇蛋，其餘的會跑出蝙蝠出來。

打手 （ 50g ）

任務：取回魔力之砧。

期限：6天

過程：在桌上可以拿到費爾赫拉的鑰匙，在街上隨便找人問有個費爾赫拉的事，得知它是奧汀神廟中的一個大殿，它們在一次大殺戮中被奧汀神廟婢女費吉瑞斯拿走，以光耀她們的來生。而奧汀神廟的信徒可以更詳細的告訴你費爾赫拉是在奧汀神廟的地底深處，但是你必須由費吉瑞絲之路（ L46 ）進入地下。你必須先去拿卷軸，使用後才能夠拿的起魔力之砧。

邪惡大師 （ [illegible] ）

任務：拿回尼弗漢女妖嘎嘎作響的尾巴。

期限：7天

過程：由佈告欄中得知城中唯一能讓你學到所需野生動物知識之處是動物崇拜學院（ L25 ），到動物崇拜學院地下室中可以找到一份卷軸，閱讀後得知在寫字樓（ L33 ）有更多有關女妖的消息。在寫字樓的二樓可以找到一本書，閱讀後得知珍在米特爾道夫的女妖窠，二樓還有一本召喚之書，順便帶走。然後到街上隨便找人問有關女妖的事，得知她們是住在日落神廟的底下，但是你必須在午夜用閃電術攻擊她們，才能夠殺死她們，成功後地下會剩下一截嘎嘎作響的尾巴，帶回去交差。

成為神廟的邪惡大師

第四章　小偷公會（ G5 ）

乞丐 （ 20g ）

任務：進入日落神廟，偷走大殿中的捐款缽。

期限：2天

過程：直接進入日落神廟，捐款缽就放在桌上，拿了就立刻離開，不要逗留。

扒手 （ [illegible] ）

任務：到稅捐處（ L37 ）偷取一日的稅捐所得。

期限：3天

過程：查看佈告欄得知稅金將於三日內於巨魔兵器店（ B2 ）後面的房間內徵收，到達巨魔兵器店後，有人會告訴你稅官正要走，進入內部的房間就可以看見稅官（穿著和守衛一樣），跟著他走，稅金會掉下來，趕快撿起來帶回去交差。

稅金都會掉到地上

盜墓者 （ 30g ）

任務：從建築師那裡偷取本公會的建築藍圖。

期限：7天

過程：到建築師事務所（ L44 ）的二樓，在燈下可以找到一個封閉的卷軸，那就是公會的建築藍圖，帶回去。

[illegible] （ 50g ）

任務：為無政府主義者灰皮工作，然後帶回他所出具的工作證明。

期限：7天

過程：小偷公會會告訴你可以在絞刑客棧（ B3 ）找到他，不過，你得在午夜時過去。當你在午夜時到達絞刑客棧時，他會走過來告訴你進一步的指示都記錄在巨魔兵器店的一份卷軸上。到巨魔兵器店後，可以在桌上找到一份卷軸，閱讀後得知你必須到城堡高樓庭院（ L56 ）那裡偷

走石甕，然後將石甕放在外籍傭兵公會的競技場桌上。

注意，當你拿走石甕後，城堡的大門會鎖起來，因此你必須由地牢中從別的出口走出來（你必須會開啟術才行），然後將石甕放在競技場（L57）的桌上，最後再回到絞刑客棧，便可以在桌上拿到工作證明。

教父　（所有的現金）

任務：到封鎖之城偷取鑲有珠寶的石塊，為了向我們的領袖證明你完成了這項任務，你不僅要拿回東西來，還要告訴我們有關入口的事。

期限：7天

過程：在街上隨便找人問有關封鎖之城的事，得知那是米特爾道夫的一個神話，據說那裡的街道都是用石頭鋪成的，而且語言也很難懂。不過你必須找到一個叫血斧的人，他才能告訴你有關入口的事，因此如果要節省時間，請參照地圖。到石之殿（L22）的桌上便可以找到鑲有珠寶的石塊。注意，你必須親自從入口進入，走到石之殿，拿回鑲有珠寶的石塊，由出口出來，才算完成任務。

成為教父

第五章　艾西吉同好會（G1）

畫符者的助理　（25g）

任務：找回鑑定劑。

期限：2天

過程：在街上隨便找人問有關鑑定劑的事，得知艾爾迪克將鑑定劑從公會大廳偷走，放到舊避難所（L9）中。到舊避難所中的隔離牢房（L58）桌上可以找到鑑定劑。注意，你必須在右手拿著鑑定劑才可以走出舊避難所的大門。

書記　（35g）

任務：找到艾西吉同好會的護法者法賽提，帶回佩理卷軸。

期限：4天

過程：在街上隨便找人問有關法賽提的事，得知他通常都在正義之殿裡。到正義之殿的二樓後，丹比會走過來告訴你法賽提已經到賭場（B5）去了，而且你所要找的卷軸是他的。到賭場後，由佈告欄中得知丹比卷軸是在正義之殿的樓下，再回到正義之殿，可以在桌上找到卷軸。

查閱佈告

施法者　（35g）

任務：找回木乃伊墓穴裡的神祕筆記。

期限：5天

過程：在街上隨便問人有關木乃伊墓穴的事，得知必須從石陣西方的住宅進入，當你第一次進入住宅的地下時，會有一個精怪告訴你要想進入木乃伊墓穴，必須要有兩座特殊金屬製成的金字塔，但是現在只剩一座在入口處附近。將金字塔帶到小偷公會，請小偷公會幫忙複製，隔天再到小偷公會，可以在桌上取回兩座金字塔。再回到住宅的地下，將金字塔放在入口處的兩側，就可以把鎖打開，進去便可以找到神祕之書。

他看起來並沒有那麼老嘛

巫師　（[illegible]）

任務：在羅基聖地的地上塗上焦油以褻瀆羅基聖地，並帶回空桶。

期限：6天

過程　在街上隨便找人問有關羅基聖地的事，得知是在羅基兄弟會的二樓，再問焦油，知道那是一種黑色黏稠的物體，船隻通常都用它來做防水的處理。因此到船塢雜貨店（S14）花20g買一桶焦油，帶到羅基兄弟會的二樓的羅基聖地，使用焦油，帶回空桶便算完成任務。

巫師首領　（所有的現金）

任務：歸還海利格的高腳酒杯以學到古老的智慧。

期限：5天

過程：在公會的櫃檯會告訴你高腳酒杯是放在公會樓上三個酒杯中的一個，碰觸錯誤的酒杯會導致無可挽回的死亡，旁邊的黃金燈可以幫助你找到正確的高腳酒杯。到二樓拿到黃金燈後，使用黃金燈，會下殺死一隻蝙蝠後，撿起地上的的蝙蝠點心，再使用黃金燈，他會告訴你必須以蝙蝠點心爲大海怪的誘餌，然後根據大海怪的眼睛顏色來判斷。你必須從雙塔國南方的門進入內達非利街（L59），到南邊碼頭大門那裡，在適當的時機將蝙蝠點心放在門旁的桌上，這樣就可以引起海怪的注意。到達南門後，將蝙蝠點心放在桌上，往南門走過去，就可以看到大海怪他的眼睛爲黃色。再回到艾西吉同好會的二樓，碰觸黃色的高腳酒杯，並將黃金燈拿回到櫃檯，便完成了任務。

這裡居然也有神燈精靈

一點都不恐怖的大海怪

第六章　弗瑞亞神廟（T3）

調情者　（35g）

任務：到寫字樓裡把神聖之書偷回來。

期限：2天

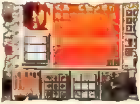
過程：到寫字樓的二樓便可以找到神聖之書。

騙婆[illegible]　（10g）

任務：修復女神的神像，它是由布辛達用黃金打造而成。

期限：3天

過程：在街上隨便找人問有關黃金雕像的事，得知它在博物館（L42）裡展示。到達博物館後，艾瑞克會告訴你在展示廳（L60）內有展覽，但是你必須透過窗戶進入，因此你必須會開啓術。如果你不會開啓術的話，由佈告欄中可以知道在女巫市場（L41）內有開啓術的卷軸，到女巫市場後，可以在桌上找到一份受祝福的開啓術卷軸。



真是不雅的名稱

狐狸精　（40g）

任務：找出這個神廟底下的神祕通道，並在邊界那裡指出通往我們聖地的地下通道。

期限：5天

過程：請參照地圖，不過你必須依序收集蘇吉（Sudri，南方）卷軸、歐斯催（Austri，東方）卷軸、諾爾吉（Nordri，北方）卷軸及魏斯催（Westri，西方）卷軸，到達聖地（L26）後，弗樂曲會告訴你卷軸已經收回放在桌上袋子內，將袋子拿回去交差。

女騙子　（60g）

任務：到女巫市場，在那裡你會遇到一個難題，你必須解開難題，並且帶回長生不老藥。

期限：6天

過程：到女巫市場後，可以在桌上找到一份卷軸。[illegible]雨神廟之謎的第一部份：到蛇群後面的地板上，向東到盡頭，穿過西北的門，然後到玄關下面，可以發現卷軸的第　部份。因此你可以在費吉瑞斯之路（L46）的地下室內找到卷軸的第二部份。閱讀後知那是暴風雨神廟

開始玩起解謎的遊戲

之謎的第二部份：穿過巨穴附近，快速通過，小心阿萬肯尼的女兒們（那是蜘蛛，一碰到便會中毒），經過磚砌的牆到達岩石廣場，面向北方，然後在那裡使用這個卷軸。

注意：必須面向北方，使用卷軸後，長生不老藥便會出現。

高級女祭司（所有的現金）

任務：從我們之中將內奸揪出來，查出他們的目的，並帶回有關他們公會的記錄。

期限：6天

過程：在公會內找到一個姓名為摩根，制皮者的人，與她交談後得知她與羅基兄弟會有關。到羅基兄弟會二樓的一間房內，有兩個人在裡面，他們會走過來告訴你他們有重大的事情要討論，請你離開。再到另一間房間內，與伍丹交談，他會告訴你請你大聲說話，他把助聽器放在美人魚客棧（B7）。到美人魚客棧拿助聽器，再回到那二人所在房間的門外，使用助聽器，你便可以聽到他們交談的內容。在進入房間內，與他們交談，得知摩根的哥哥為伍羅克，他是塔樓大宅（L50）的榮譽書記。到塔樓大宅內可以找到一份卷軸，那便是羅基兄弟會的計劃書。注意，最好不必找出摩根，直接到羅基兄弟會二樓，不然你會花很多的時間。

第七章　奧汀神廟（T2）

[illegible]（30g）

任務：進入格萊斯濱（L32）取得烏鴉尤金。

期限：2天

過程：直接到格萊斯濱的二樓拿烏鴉尤金。

祆教僧侶（33g）

任務：帶回星象觀測儀。

期限：3天

過程：在街上隨便找人問有關星象觀測儀的事，得知那是一種用來觀測天象的儀器，因此到天文臺（L40），便可以在桌上找到星象觀測儀。注意，當你拿走星象觀測儀之後，如果沒有在桌上放東西的話，那麼門就會鎖住。當然，如果你會開啓術的話，你可以從窗子出來，不然你便出不來。

祆教術士（40g）

任務：進入戴德拉斯遺宅的地下室，找出他的文件，帶回來交差。

期限：4天

過程：在街上隨便找人問有關戴德拉斯的事，得知他常常在龍首客棧（B1）喝酒。到龍首客棧後，由佈告欄中得知他是克里特島迷宮的建造者，再找人問有關迷宮的事，得知迷宮（L61）是在休息站（H5）的隔壁。進入迷宮後，便可以找到戴德拉斯的文件。

看來他的人緣是很差

驅魔師（54g）

任務：找到獨眼巨人然後殺了他，並帶回他的眼睛。

期限：7天

過程：在街上隨便找人問有關獨眼巨人的事，得知國王義爾夫曾經為了娛樂的緣故，在城堡的地下室飼養獨眼巨人。到城堡地下室後，可以遇到一個精怪，他會告訴你一隻熊正守護著關獨眼巨人房間的鑰匙，先去殺死熊後，便可以得到鑰匙。然後再去殺死獨眼巨人，便可以得到獨眼巨人的眼睛。

血戰獨眼巨人

高級祭司（[illegible]）

任務：從異教徒的艾吉爾神廟（T4）中把朗恩卷軸給偷出來。

期限：6天

過程：櫃檯會告訴你唯一的機會是在艾吉爾教友的入會儀式上，你必須先神秘的加入該教，參與他們的活動。由佈告欄中得知米特爾道夫東

北地下的巨人們再度引發暴動，有關當局在取締他們的偶裝搶劫時嚴重受挫。因此到東北塔樓（L16）的地下室可以找到面具，再到艾吉爾神廟中使用面具，加入艾吉爾神廟，你的第一個工作便是到安卓爾聖地（L30）拿朗恩卷軸。到安卓爾聖地拿到朗恩卷軸後，拿回與汀神廟交差。

第八章　艾吉爾神廟（T4）

[illegible]　（25g）

任務：到安卓爾聖地取回朗恩卷軸。

期限：2天

過程：直接到安卓爾聖地拿朗恩卷軸。

神學研究生　（40g）

任務：帶回殺手荷德已死的證據。

期限：4天

過程：在街上找人問有關荷德的事，得知你必須被補，才能夠找到他。因此你要想辦法入獄，不過身上的錢最好不要超過10g，不然可能是只有罰錢罷了。等你被放出來之後，再問荷德的事，得知他已經死了，屍體是放在停屍間（L23）內。到停屍間後，可以在桌上找到荷德的死亡證明。注意，最好直接到停屍間去，以節省時間。

通靈預言者　（50g）

任務：抓住看不見的思古精靈。

期限：5天

過程：在街上隨便找人問有關思古的事，得知那是野狼思古的靈魂，你必須先從狼人中找到一個精靈先知。在晚上找到狼人之後，隨便拿一樣東西往他們丟過去，他們會留下精靈預言家。使用精靈預言家之後會出現一個指標，跟隨指標的指示可以到劇場內，而指標不停的旋轉處即爲思古所在的地方，但是你必須要有一個空瓶子才能裝起思古。因此由佈告欄中得知卓思戴爾沈船打撈公司（S15）的公告，因爲釀酒廠（L10）的疏忽，凡購買的酒爲空瓶者，可得到2g的退款。因此到卓思戴爾沈船打撈公司可以找到一個空的精靈瓶子。再回到劇場內，右手拿著空的精靈瓶子就可以將思古拿起，裝入瓶內。

傳教士　（55g）

任務：到代表五人議會（L5）的那棟建築物，在那裡發現一個卷軸，照上面的指示去做，然後將它帶回來燒掉。

期限：4天

過程：在街上隨便找人問有關五人議會的事，得知在旅館內有開會的時間。到旅館內查看佈告欄得知在晚上開會。因此等到晚上到會議廳（史基德爾行北方），與葛斯交談之後，得知他是穀倉（L49）的主人。因此到穀倉內可以找到一份卷軸，閱讀後得知醉鬼凱比是議會的叛徒，叛徒必須處死。等到晚上再回到會議廳，將凱比殺死，然後將在穀倉找到的卷軸拿回去交差。

高級祭司　（所有的現金）

任務：成爲動物崇拜學院的一員。

期限：7天

過程：由佈告欄中得知要拿野蠻蜥蜴人的蛋到動物崇拜學院。在街上打聽得知可以到船塢旁邊的沼澤地去試試看。由住宅（L62）下去後，便可以找到野蠻蜥蜴人的蛋（參考地圖）。將野蠻蜥蜴人的蛋拿回動物崇拜學院後，瑞克斯福會要你到海馬旅館（B6）喝四杯礁尾酒，然後幹掉一個酒神信徒，並且在酒醒之前回到動物崇拜學院。等你回到動物崇拜學院後，他會告訴你拿桌上的鑰匙，到後面的園院裡拿會員證。拿到會員證後，回艾吉爾神廟交差。

我終於知道蜥蜴人的蛋是黃色

第九章　軍人公會（G3）

小兵　（20g）

任務：從軍械庫（S1）中將青銅頭盔偷出來。

期限：2天

過程：當你到達軍械庫後卻找不到青銅頭盔，由佈告欄中可得知青銅頭盔已經被移到查特安養老院（L21），在查特安養老院二樓可以找到青銅頭盔。

哎呀！白跑了一趟

[illegible]（36g）

任務：到賭場與戰將歐洛克會面，他會告訴你去跟蹤一位走私船長，找出私貨的放置地點，並把私貨帶回軍人公會。

期限：3天

過程：由歐洛克將軍所告訴你的資料得知可在美人魚客棧找到走私船長。因此到美人魚客棧找一位姓名爲隊長、鷹眼，職業爲修船的人，與他談話後，他會離開美人魚客棧，跟蹤他到住宅（L62），便可以在桌上找到私貨，拿了私貨以後立刻回到軍人公會，不要逗留。

居然幹起執法的工作了

[illegible]（45g）

任務：到動物崇拜學院拿一瓶萬能動物咬傷解毒劑回來。

期限：5天

過程：到達動物崇拜學院後，可以在桌上找到一份卷軸，閱讀卷軸得知萬能動物咬傷解毒劑的主要成份已經遺失不見，而此成份主要是從紅色吸血蝙蝠身上所抽取，因此第一個帶回蝙蝠標本的人將可以得到一瓶萬能動物咬傷解毒劑。另外在桌上還有一個蝙蝠擊暈器也順便帶走。至於紅色吸血蝙蝠的下落自然是問吸血鬼最清楚（注意：吸血鬼只在晚上出現，其特徵爲尖耳、有獠牙、帶著類似發牌的項鍊，上面畫有十字）。由吸血鬼口中得知紅色吸血蝙蝠在鐘樓底下。到達鐘樓的地下室後，用蝙蝠擊暈器朝紅色吸血蝙蝠丟去，可將蝙蝠擊暈，將蝙蝠撿起帶回動物崇拜學院，找奧嘉談話後可在桌上得到萬能動物咬傷解毒劑。

這就是吸血鬼的模樣

隊長（60g）

任務：完成外籍傭兵公會的挑戰，並成爲死亡谷的勝利者，在一星期內帶回勝利的月桂冠。

期限：7天

過程：由佈告欄上得知必須在外籍傭兵公會的地下死亡谷內，於月亮日殺死熊、伍豐日殺死巨魔、弗瑞亞日殺死牛頭人，然後才可以得到月桂冠（參照地圖）。注意，你最好會開啓術或開鎖的技能，不然只有從層樓監獄（P3）進入。

[illegible]（175g）

任務：帶回蛇髮女妖的頭。

期限：8天

過程：在街上打聽的結果知道只有殺手紫加斯知道如何殺死蛇髮女妖，而他是住在外籍傭兵公會東邊隔壁的紫加斯的房子（L63）的地下室內。找到他之後，他會告訴你凡是碰到蛇髮女妖任何部位的人都會變成石頭，想要對付蛇髮女妖必須得到兩樣物品，葛恩的神斧和運氣，而落日神廟在艾吉爾神廟的信徒和蛇髮女妖有密切的關係。你必須先去拿葛恩的神斧，用神斧來殺死蛇髮女妖，然後再使用赫辛袋裝蛇髮女妖的頭。

注意：如果沒有使用赫辛袋裝蛇髮女妖的頭，而直接去拿的話，玩者馬上會向死神報到。

當你第一次成爲公會會長後，到會長辦公室內可以找到頭骨及一份卷軸，由卷軸上知道必須找齊四個頭骨，而它們分別在各公會內。當你第二次成爲公會會長後，到會長辦公室內可以找到頭骨，並且由卷軸知道視覺寶石可以告訴你找齊四個頭骨後下一步所要做的事。當你第三次成爲公會會長後，到會長辦公室內可以找到頭骨，並且由卷軸知道惟有再收集一個頭骨及召喚之書，才可以使精靈復活。當你第四次成爲公會會長後，到會長辦公室內可以找到頭骨，並且由卷軸知道頭骨所要放的地方。

當你找齊了四個頭骨之後，到珠寶店的地下室可以找到視覺寶石，使用後得知那四個頭骨要放置的地方。再到兵器店買一個沙漏（你不買也可以，不過你在地下便無法知道時間），然後到石陣西方的住宅的地下皇室墓穴內，將四個頭骨放在正確的位置，等到午夜（使用沙漏便可以知道時間）時，使用召喚之書，便會出現 個精靈，

他會給你一把地牢的鑰匙，再到茅屋（L54）的地下，便可以找到舊國王，問他的名字，他會告訴你他是米特爾道夫的魏爾夫國王，再問斯凡，得知他已經出城去了，遊戲便整個結束。

原來舊國王長的這付德性

註：你必須成爲魔法公會（羅基兄弟會、艾西吉同好會）、醫療公會（日落神廟、奧汀神廟、弗瑞亞神廟、艾吉爾神廟）、軍事公會（軍人公會、外籍傭兵公會）、小偷公會的會長才能收集齊全四個頭骨。

地・圖・標・示

米特爾道夫城

旅館

H1：流浪者之家
H2：死鬼客棧
H3：豬食窩
H4：旅人客棧
H5：休息站
H6：隱士客棧
H7：戲夢旅館
H8：水手休息站

監獄

P1：塔樓監獄
P2：城堡監獄
P3：高備監獄
P4：大監獄
P5：城市監獄

公會

G1：艾西吉同好會
G2：羅基兄弟會
P3：軍人公會
G4：外籍傭兵公會
G5：小偷公會

神廟

T1：日落神廟
T2：奧汀神廟
T3：弗瑞亞神廟
T4：艾吉爾神廟

商店

S1：軍械室
S2：哈奇連鎖商店
S3：史基德糧商
S4：波奇商店
S5：旅客招待所
S6：索菈的櫃枱
S7：傭兵商店
S8：丹恩德精品供應站
S9：卡波戴克熟食店
S10：當鋪
S11：葛雷特監獄商店
S12：戴利時的小店
S13：奧賴夫商店
S14：船塢雜貨店
S15：卓恩黛爾沈船打撈公司

客棧

B1：龍首客棧
B2：巨魔兵器店
B3：絞刑客棧
B4：麥酒屋
B5：賭場
B6：海馬旅館
B7：美人魚客棧
B8：蛇館

地點

L1：正義之殿
L2：費瑪的房子
L3：打鐵舖
L4：廚房
L5：會議廳
L6：公共通道
L7：市政大廳
L8：馬車房
L9：暫避難所
L10：釀酒廠
L11：屠宰場
L12：薩巴雷谷恩幽谷
L13：守衛室
L14：冥想室
L15：城堡的高樓
L16：東北塔樓

L17：榮譽廣場
L18：城堡大廳
L19：門房
L20：手術室
L21：查特養老院
L22：石之殿
L23：侍従間
L24：救濟院
L25：動物崇拜學院
L26：聖地
L27：軍營
L28：洗衣店
L29：裝配店
L30：安卓爾德聖地
L31：西南塔樓
L32：格萊斯漢
L33：寫字樓
L34：珠寶店
L35：查特安老院
L36：巢穴
L37：稅捐稽徵處
L38：木乃伊之家的庭院
L39：汪洛克墳墓
L40：天文臺
L41：女巫市場
L42：博物館
L43：鐘樓
L44：建築師事務所
L45：席拉斯之家
L46：費吉瑞絲之路
L47：走廊
L48：赫穆德的宮殿
L49：穀倉
L50：塔樓大宅
L51：劇場
L52：船塢
L53：花園
L54：茅屋
L55：住宅
L56：城堡高樓庭院
L57：競技場
L58：隔離牢房
L59：內達菲利爾
L60：展示廳
L61：迷宮
L62：住宅
L63：索加斯的房子

1：通往巢穴地下室的1
2：通往城堡高樓二樓的1
3：卷軸
4：魔杖甘班頓
5：通往西南塔樓地下室的3
6：薪水袋
7：蘇特爾之眼
8：通往軍人公會地下室的5
9：通往正義之殿地下室的6
10：白羽毛
11：通往軍人公會二樓的3
12：通往地下城的18
13：十字弓
14：通往大監獄的地牢的8
15：通往珠寶店地下的17
16：卷軸
17：鑰匙
18：裝有寶血的神聖之瓶
19：通往孵化室的20
20：費爾赫拉的鑰匙、捐款箱
21：通往費爾赫拉神殿的22
22：通往動物崇拜學院的地下室的25
23：通往寫字樓二樓的9
24：通往日落神廟地下室的27
25：卷軸
26：石甕
27：石甕放置處
28：灰皮的工作證明
29：封鎖之城的入口，通往地下的29
30：鑲有珠寶的石塊
31：封鎖之城的出口（必須會開鎖術，才能穿過窗户）
32：鎮定劑
33：通往正義之殿二樓的12
34：丹比卷軸
35：通往木乃伊墓穴的32
36：通往羅基聖地的23
37：通往艾西吉同好會二樓的13
38：通往艾西吉同好會二樓的14
39：通往艾西吉同好會二樓的15
40：通往內達菲利爾二樓的18
41：通往內達菲利爾二樓的19
42：通往內達菲利爾地下的37
43：通往內達菲利爾地下的38
44：蝙蝠點心放置處
45：黃金雕像
46：通往地下的39
47：通往地下的44
48：一袋卷軸
49：卷軸
50：卷軸
51：助聽器
52：通往格萊斯漢二樓的34
53：星相觀測儀
54：通往地下的50
55：通往地下的52
56：通往地下的53
57：通往地下的57
58：通往地下的59
59：朗恩卷軸
60：死亡證明
61：恩古的靈魂
62：通往卓恩戴爾沈船打撈公司的36
63：卷軸
64：葛斯
65：凱比
66：通往地下的61
67：通往查特安老院二樓的27
68：私貨
69：卷軸、蝙蝠聲囊器
萬能動物咬傷解毒劑
70：會員文件
71：通往地下的63
72：通往地下的65
73：通往地下的66
74：通往地下的68
75：通往地下的80
76：通往地下的81

77：通往地下的82
78：通往地下的83
79：通往地下的84
80：通往地下的85
81：通往地下的86
82：通往地下的87
83：通往地下的88
84：通往地下的89
85：通往地下的90
86：通往地下的91
87：通往地下的92
88：通往地下的93
89：通往地下的94
90：通往地下的95
91：通往地下的30
92：通往地下的96
93：通往地下的97
94：通往地下的98
95：通往地下的99
96：通往地下的100
97：通往地下的101
98：通往地下的102
99：通往地下的103
100：通往地下的104
101：通往地下的105
102：通往地下的106
103：通往地下的107
104：通往地下的108
105：通往地下的46
106：通往地下的109
107：通往地下的110
108：通往二樓的29
109：通往二樓的30
110：通往二樓的31
111：通往二樓的32
112：通往二樓的33
113：通往二樓的34
114：通往二樓的35
115：通往二樓的36
116：通往二樓的37
117：通往二樓的38
118：通往二樓的39
119：通往二樓的40
120：通往二樓的41
121：通往二樓的42
122：通往二樓的43
123：通往二樓的44
124：通往二樓的45
125：通往二樓的46
126：通往二樓的47
127：通往二樓的49
128：通往二樓的48
129：通往二樓的50
130：通往二樓的51
131：通往二樓的52
132：通往二樓的53
133：通往二樓的54
134：通往二樓的55
135：通往二樓的56
136：通往二樓的57
137：通往二樓的58
138：通往二樓的59
139：通往二樓的60
140：通往二樓的61
141：通往二樓的62
142：通往二樓的63
143：通往二樓的64
144：通往二樓的65
145：通往二樓的66
146：通往二樓的67
147：通往二樓的68
148：通往二樓的69
149：通往二樓的70
150：通往二樓的71
151：通往二樓的72
152：通往二樓的73
153：通往二樓的74
154：通往二樓的75
155：通往二樓的76
156：通往二樓的77
157：通往二樓的78
158：通往二樓的79
159：通往二樓的80
160：通往二樓的81
161：通往二樓的82
162：通往二樓的83
163：通往二樓的84
164：通往二樓的85
165：通往二樓的86
166：通往二樓的87
167：通往二樓的88
168：通往二樓的89
169：通往二樓的90
170：通往二樓的91
171：通往二樓的92
172：通往二樓的93
173：通往二樓的94
174：通往二樓的95
175：通往二樓的96
176：通往二樓的97
177：通往二樓的98
178：通往地面的116
179：通往二樓的99
180：通往二樓的100
181：通往二樓的101
182：通往地下的111
183：通往地下的112
184：通往二樓的102
185：通往二樓的103
186：通往二樓的104
187：通往地下的31
188：通往地下的113
189：通往二樓的105
190：通往二樓的106
191：通往地下的45
192：通往地下的114
193：通往二樓的107
194：通往二樓的108
195：通往二樓的109
196：通往二樓的110
197：通往二樓的111
198：通往二樓的112
199：通往二樓的113
200：通往二樓的114
201：通往二樓的115
202：七里格之靴
203：通往地下的116

米特爾道夫城二樓

1：通往城堡高樓的2
2：皇室印信
3：通往軍人公會的7
4：軍官起居室
5：白羽毛放置處
6：羅基聖地
7：卷軸
8：卷軸
9：通往地面的23
10：書
11：召喚之書
12：通往地面的33
13：通往地面的37
14：通往地面的38
15：通往地面的39
16：黃金燈
17：黃色高腳酒杯
18：通往地面的40
19：通往地面的41
20：神聖之書
21：伍羅克
22：伍丹
23：通往地面的36
24：通往地面的52
25：烏鴉尤金
26：通往地面的62
27：通往地面的67
28：青銅頭盔
29：通往地面的108
30：通往地面的109
31：通往地面的110
32：通往地面的111
33：通往地面的112
34：通往地面的113
35：通往地面的114
36：通往地面的115
37：通往地面的116
38：通往地面的117
39：通往地面的118
40：通往地面的119
41：通往地面的120
42：通往地面的121
43：通往地面的122
44：通往地面的123
45：通往地面的124
46：通往地面的125
47：通往地面的126
48：通往地面的128
49：通往地面的127
50：通往地面的129
51：通往地面的130
52：通往地面的131
53：通往地面的132
54：通往地面的133
55：通往地面的134
56：通往地面的135
57：通往地面的136
58：通往地面的137
59：通往地面的138
60：通往地面的139
61：通往地面的140
62：通往地面的141
63：通往地面的142
64：通往地面的143
65：通往地面的144
66：通往地面的145
67：通往地面的146
68：通往地面的147
69：通往地面的148
70：通往地面的149
71：通往地面的150
72 通往地面的151
73：通往地面的152
74：通往地面的153
75：通往地面的154
76：通往地面的155
77：通往地面的156
78：通往地面的157
79：通往地面的158
80：通往地面的159
81：通往地面的160
82：通往地面的161
83：通往地面的162
84：通往地面的163
85：通往地面的164
86：通往地面的165
87：通往地面的166
88：通往地面的167
89：通往地面的168
90：通往地面的169
91：通往地面的170
92：通往地面的171
93：通往地面的172
94：通往地面的173
95：通往地面的174
96：通往地面的175
97：通往地面的176
98：通往地面的177
99：通往地面的179
100：通往地面的180
101：通往地面的181
102：通往地面的184
103：通往地面的185
104：通往地面的186
105：通往地面的189
106：通往地面的190
107：通往地面的193
108：通往地面的194
109：通往地面的195
110：通往地面的196
111：通往地面的197
112：通往地面的198
113：通往地面的199
114：通往地面的200
115：通往地面的201
116：力量手套

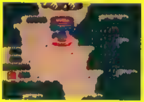
米特爾道夫地下城

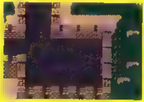
1：通往巖穴的1
2：催眠藥草
3：通往西南塔樓的5
4：狒狒血
5：通往軍人公會的8
6：通往正義之殿的9
7：艾維克
8：通往大監獄的14
9：鑰匙1
10：門1
11：鑰匙2
12：門2
13：鑰匙3
14：門3
15：倪休格
16：倪休格的戰鬥準則
17：通往珠寶店的15
18：通往米特爾道夫的12
19：聚寶石
20：通往地面的19
21：蛇蛋
22：通往費吉瑪斯之路的21
23：卷軸
24：魔力之砧
25：通往動物崇拜學院的22
26：卷軸
27：通往日落神廟的24
28：尼弗漢女妖
29：通往地面的29
30：通往地面的91
31：通往地面的187
32：通往地面的35
33：精怪
34：金字塔
35：將複製的金字塔放在這裡
36：神秘之書
37：通往地面的42
38：通往地面的43
39：通往地面的46
40：蘇吉卷軸
41：歐斯催卷軸
42：諾爾吉卷軸
43：魏斯催卷軸
44：通往地面的47
45：通往地面的191
46：通往地面的105
47：卷軸
48：卷軸使用處
49：長生不老藥
50：通往地面的54
51：戴德拉斯的文件
52：通往地面的55
53：通往地面的56
54：通往地面的57
55：精怪
56：■
57：此處的門必須使用殺死56處怪所得的鑰匙才能打開。
58：獨眼巨人
59：通往地面的58
60：面具
61：通往地面的66
62：野蜥蜴人的蛋
63：通往地面的71
64：紅色吸血蝙蝠
65：通往地面的72
66：通往地面的73
67：死亡谷
68：通往地面的74
69：索加斯
70：萬恩的神斧
71：赫辛袋
72：蛇髮女妖
73：視覺寶石
74：北頭骨放置處
75：南頭骨放置處
76：東頭骨放置處
77：西頭骨放置處
78：此處的門必須在召喚精靈後所得的鑰匙才能打開
79：魏爾夫國王
80：通往地面的75
81：通往地面的76
82：通往地面的77
83：通往地面的78
84：通往地面的79
85：通往地面的80
86：通往地面的81
87：通往地面的82
88：通往地面的83
89：通往地面的84
90：通往地面的85
91：通往地面的86
92：通往地面的87
93：通往地面的88
94：通往地面的89
95：通往地面的90
96：通往地面的92
97：通往地面的93
98：通往地面的94
99：通往地面的95
100：通往地面的96
101：通往地面的97
102：通往地面的98
103：通往地面的99
104：通往地面的100
105：通往地面的101
106：通往地面的102
107：通往地面的103
108：通往地面的104
109：通往地面的106
110：通往地面的107
111：通往地面的182
112：通往地面的183
113：通往地面的188
114：通往地面的192
115：防禦護身符
116：通往地面的203

萬里長城

邊城奇俠

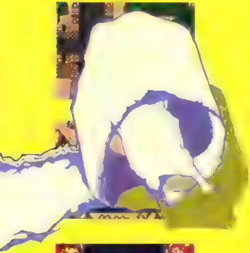
生動的！
冒險的！
知識的！





RPG DMC

知識型角色扮演遊戲・個人電腦適用・需硬碟 VGA



近期推出

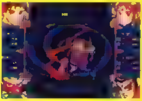
享·受·期·待

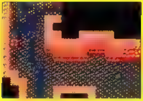
只需要花你一點點時間

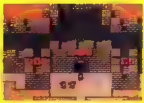
縱古跨今
橫渡時空的黑洞
穿梭神魔的叢林
等著你的
是一連串高潮迭起的意外發展
1200多個全螢幕畫面
上百位人物傾力演出
生動，內涵的精湛對白

在龐大體系下
唯一的遺憾　是
除了冒險、刺激、知識
成就感
以及痛快淋漓外

獨獨少了失望







龍緣科技　顧客服務專線：(02) 8770189

不吐不快

風雲霸主

記得當時買這個遊戲時，是被它華麗的包裝及我強大的企圖心所驅使，稱霸天下乃是我們某人的夢想，便毫不遲疑買了下來，結果還真不讓我失望，表現可圈可點。

在稱霸的過程中是採區塊方式來進行，有各式各樣的地形和二方不同的敵軍從中阻撓，激戰過程之激烈不可言喻，有的拿弓箭掃射、有的拿刀肉搏，好不過癮。

只是食物乃是造成戰爭的成敗之次要條件，一開始只有十幾個士兵及些許的糧食，糧食可從占領的城鎮或在田野間獵捕綿羊而獲得，但是有時因人數過少無法向大城下手，只好轉向小城開刀，但往往徵兵後糧食更是不足，士兵一哄而散，造成失敗的厄運。這與有時兵源廣、糧食多，羊又宰不完的情況形成人大的懸殊，不知是什麼原因造成（可能想考驗在下的戰略技巧）？

當然兩軍交戰必有一傷，風雲霸主的確適合喜愛戰略遊戲的玩家，當然遇到諸如上述問題只要重新改變策略，往往無往不利。

/ 周悠聖

魔鬼剋星II

看過魔鬼剋星II電影的人，都應該覺得裡面的劇情實在太棒了吧！本人也不例外，所以，當磁片一推出，本人立刻鐵了心腸，解剖了小豬撲滿，買了一套回來，經過了本人實地操作之後，發現果然值回票價。

不過，沒有一個遊戲是十全十美的，還記得當年筆者發現背景經過掃射之後，會造成損毀，於是馬上不捉鬼而從事破壞的工作，想看看究竟能毀到什麼程度，不料大意失荊州，在不小心「碰」了n顆黏液後，被抓進精神病院。

筆者根據說明書的提示，找到了一扇「有點」不一樣的窗戶，連忙雙腳一蹬，衝了進去，沒想到裡面竟是一位壯漢，在反應不及的情況下，又被關了一個隊員，後來筆者不斷嘗試，每次均是一個接一個被抓，傷心之餘，連夜勤練，至今，已可在二十分鐘之內結束該遊戲，並全身而退，所花之心血，難以估計，但是，救人實這一關，本人實在沒法度，望那一位好心的「九九大師」救救我吧！阿彌陀佛！！

/ 陳余仁

黑暗之蠱

當本人一看到黑暗之蠱英文版的發售廣告時，已立下了非買不可的決心，而當我得知將要改成中文版發售時，心中真是快樂得不得了！因為以我國二的英文程度，要想看懂其中深奧的英文，實非易事。而且我不只英文爛，中文程度也是"$@#%……（我常把黑暗之「蠱」唸成黑暗之「蟲」）！

可是當我買回家，卻碰到了一大堆問題。先是記憶體不夠，然後音效又出不來，最後其至連滑鼠都不能跑。經過我長期改造，「終於」可以玩了。可是環境卻是「286主機、鍵盤、無音效」，幸好還有個VGA螢幕。

但當我進入遊戲後，發現一切的辛苦都是值得的，尤其光看畫面就已值回票價。可是問題就出在畫面，因為做得實在是太逼真可怖（可怕恐怖）了，常常嚇得我玩不下去，只差點沒在電腦旁放上十字架或桃木劍（因為怕「異形」從螢幕裡跳出來）！

/ 陳德政

[illegible]

還記得幾年前的電影卡通——美國鼠譚，打動了我幼小的心靈。在幾個月前，由雜誌上得知它將發行PC Game之後，便成天跑向電腦公司尋找它的「芳蹤」，終於在漫長的等待之後，I find it！

在剛進入遊戲，那可愛的法佛及其寬大的袖子，更增添了我玩Game的興緻。在成功的解決不少「困難」的小遊戲之後，不知不覺中，第一部分就在我這樣一陣胡搞之後，竟然輕而易舉的過關了。雖然原有的興致已涼了一半，卻想著「也許」會更精采的第二部份，便打起精神，繼續我的冒險旅程。

沒想到，第二部份除了射擊練習較有意思外，其他的部份不仔細點還真不知在玩什麼？且那無聊得可以的結局「圖片」，使我不禁有被騙的感覺。您想想，一個花不到一小時就可全破的Game，還得花三百多元去買，告訴我，我是不是被騙了？

/ [illegible]

魔眼殺機II

玩了六年的XT了，終於換一台彩色的486，回想以前都是玩些一片裝360K的小遊戲，很快就玩完了。而今日的GAME實在是不同凡響。在中文版又是中文語音配音的強烈吸引下，我頭也不回的買下了魔眼殺機II的遊戲，此遊戲是由台視「末代皇孫」的專業錄音人員配的音，實在是好得不得了。不會像邪神傳說這個GAME一樣有錄音間斷的雜音，且還有女人聲、開門聲、狼叫聲……等。

光是片頭故事介紹就令人雀躍不已了，精緻的VGA 256色畫面眞令人難以想像是畫出來的，最令人興奮的一點就是可以注音輸入名字，我把班上女同學的名字輸入組成我的冒險隊伍，她們來我這兒看到時眞是笑得紛紛倒下去。

這遊戲我使用mouse時覺得怪怪的，竟然按左鍵和右鍵功能都是一樣只能拿起武器而不能使用武器，我眞是怨嘆了老半天，不知道是什麼地方有毛病，只有將劍或石頭擺到畫面中央然後用丟的，眞累人！不知道有誰玩RPG像我這樣用原始人的方法？改用鍵盤還是不行，眞是怪哉！而玩第一代就不會有如此情形，眞是奇怪的「小老鼠」。也許是我的設定或機型有問題吧？

希望有那位好心的GAME林同好能夠指點迷津，讓我早日「脫離苦海」，並收拾身邊那個老妖怪！

/ 吳維瀚

NBA大賽

記得幾個月前買了這個令人熱血沸騰的遊戲，曾經玩得天昏暗地，戰得如火如荼，而今被我打入冷宮，幾乎忘了它的存在。由於美國正舉辦NCCA大賽，重新激起了我對籃球的憧憬。於是拿出NBA大賽，重溫我的籃球夢。

憑良心說，這個遊戲在衆多球類模擬遊戲是相當不錯的（玩過的都知道）。在這世界中可自選球隊參加聯盟大賽，爭奪冠軍的寶座，享受世界冠軍的滋味，好不快活。在比賽的有段既風趣又幽默的廣告，由此帶玩家進入比賽現場，而且還有播報員，模擬得相當逼眞。而且在比賽中還有抄球、灌籃（花式）、反身投籃…等，讓身高不怎麼高的我，也能完成飛身灌籃的美夢（太感謝了！）。

NBA大賽的推出，使衆多對籃球十分嚮往的小矮人圓夢，不過剛上機玩時往往因企圖心過高，猛投三分球，卻老是「損龜」，而且又想衝到籃下來個三百六十度轉身灌籃，往往造成犯規的場面，而慘遭失敗（像我就是）。但如果能把握時機切入籃下或趁機傳球，讓對手防不勝防，最後必定為人勝呢！希望有志之士也一同來PLAY一下，共同分享NBA的刺激與榮耀！

/ 周悠聖

超人戰紀

聽這名字，就覺得一級棒，帥啊！從陳志明被改造，到再生之父結束他一千五百年的壽命，我只花了一天的時間就完成。雖然遊戲很短，但它的動畫精彩及劇情實在，眞不是蓋的，整體的遊戲給予人「冒險」的感覺，這個遊戲並不著重於「練功」，而在於「解決問題」。既然不著重練功，敵人當然屬於「肉腳」，但還是要歸功於主角是「超戰神」。主角在遊戲中所得到的「暴霜號」，頗拉風的！希望二代改為「保時捷」。

玩到遊戲中期，主角往南找高氏時，若以超戰神身份與他對話，則會重覆以前所說的話，而劇情也就從頭開始，還好我有「隨時存檔」的好習慣，希望各位讀者能小心。到最後期挑戰再生之父的各項器官，幸而我有優越推理能力，逐一找出克敵制勝之道。攻擊再生之父，別被他的各項能力嚇到，因為我們有一支「大砲」，自然結局就出現了，當主角騎車飛出螢幕那一剎那，令人感動極了，留下我無限回味！頗有意猶未盡之感。

期待二代，故事更長，劇情充實，動畫更美麗！BYE！BYE！

/ 黃文宏

鐵路A計劃

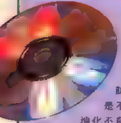
在玩過N次（可能不止，搞不好有N＋1次）的模擬城市後，對於城中的市民總是不滿，為何市民的支持率不會到達95%以上，使我這個當N＋1次的市長總不能服氣。

今年初接觸到鐵路A計畫，才了解是個不可多得的好遊戲。哈哈哈！爽！讚！（對不起，失態了！）不料興奮過度，說明書看都不看就亂玩（亂建鐵路、買火車、買公寓、買股票），不料突然財務經理告訴我：「目前我們處境很危急！」當時眞想把他拖出來…@#＄%。看著AR車在鐵路上奔馳著，眞是爽！

正當我樂不可支時，不幸的事卻發生了，電腦宣告我因為金錢透支而破產，嗚嗚……，好把說明書詳細讀一遍再開始我的「鐵路生涯」了。

/ 投籃機器

不可不快



各位玩家在享用過上期所介紹的大餐（第七位訪客）之後，是不是感覺有點消化不良呢？這一次我們就來點小菜，幫助消化吧！

話說很久以前，在一個不屬於我們的時空中，住著一群全宇宙公認最狡猾、最惡毒的巫婆，她們統治了已經被遺忘的魔法王國，並且毫無理由的荼毒著魔法國的人民們。這些活在水深火熱中的人們，無時無刻不在祈求能脫離魔掌，過著幸福和平的日子。

不幸的是這群巫婆中最邪惡的一個，竟發現了一個能使她長生不老的法術！所幸這個法術所需的材料並不是那麼容易獲得的，而且最重要的材料竟是一個活生生的男孩，而這只有另一個時空中的地球上才有。邪惡的巫婆必須先建立一個傳送點以及擁有更強大的法力才行。

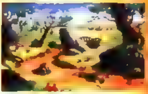
但壞巫婆並沒有因此就打消念頭，她以利誘的手段派出了兩名巫婆，替她在地球上成功的建立了一個傳送點，當然這兩個傻瓜得到的報酬是成了另一個時空中的遊魂，而她們所聽到的最後一句話是壞巫婆從魔法國傳過來的：“從這一天開始，我的魔掌將透過傳送點而達到地球！哈！哈！哈！……”。

接下來壞巫婆需要的就是不斷地增強她的法力，於是她騙其他的巫婆們，只要把法力借給她，她就能讓她們長生不老。其他的笨巫婆當然毫不猶豫地就借給了她。現在壞巫婆已經有足夠的法力來施展長生不老術了！

魔法國就這樣過了數年，而地球上已經過了數百年。這段時間內，在傳送點附近已經被建立成一座大城市了，而傳送點則因為常有怪事發生，所以人們鮮少靠近。無論如何，好奇心使小孩子們常到這附近探險，當然，這麼大的空地也是打棒球的好地方。

CURSE OF ENCHANTIA

就在這一天，我們的小英雄布瑞德正與珍妮姐姐在玩棒球，而壞巫婆也正透過傳送點在窺看著。這個小男孩正是夢寐以求的藥引，於是她迫不及待地施展了召喚術。只見珍妮向布瑞德投出了一記好球，布瑞德看準了球路，用力一棒揮出，只聽見轟然



一聲巨響……

同樣的，本遊戲也是由 Virgin 公司出品，不過相較於《第七位訪客》，規模倒的顯得小多了。事實上本遊戲〝只〞用掉光碟片約 10Mb 的空間，其餘全部空白，眞不曉得爲何要出光碟版？在安裝到硬碟之後光碟片就不再需要了，不過這並不是重點，遊戲好不好玩，娛樂性夠不夠才是最重要的。

由故事介紹看來，玩家扮演的應該就是負有解救魔法國生靈重任的布瑞德了，遊戲架構則是一個標準的冒險遊戲。乍看之下這個遊戲中的主角布瑞德有點像《凱蘭迪亞傳奇》中的布蘭登，同樣長得一副不怎麼聰明的德行，好像成不了大器的樣子，當然可以想見遊戲內容也是同樣的滑稽有趣了；所不同的是布蘭登是會死的，而布瑞德頂多只會被電到、壓成肉餅，過一會兒就好了。遊戲畫面本身好像沒什麼特別之處，有點像是利用卡通動畫所作出來的，配色也略顯灰暗，不若《凱》片的明亮活潑。在操作介面上，它有點類似 Sierra 的產品，平常以全螢幕顯示遊戲畫面，而按下滑鼠左鍵時，選單就出現在畫面上方或下方，不同的是不管主角拿取或使用物品，都必須從選單上來選，而非玩家所習慣的直接去拿取，因此一開始可能會覺得不太方便。不過這樣的好處是不用去嘗試畫面上所有出現的物品，重要的東西，選單上就會出現。對了，這可能是一個〝純〞冒險解謎遊戲，也就是說，只需完成某些特定的工作，讓主角能走到遊戲終點就行了。整個遊戲從頭至尾完全沒有文字訊息，當然也沒有語音，這對痛恨查字典的玩家而言，也是一大福音喔！

當然一個好的遊戲也得有出色的音樂與音效來搭配才行。雖然這是個光碟遊戲，它卻沒有好好的利用 CD 的大容量，比如說 CD 原音的背景音樂，或者加入大量的語音等等，欠缺了這一些重要成份，一個光碟遊戲便不太吸引人了。事實上，在此我們所能聽見的只有少量的音效，以及不太引人注意的背景音樂而已。

整體上看來，這是一個相當適合冒險類型初入門者的遊戲，簡單扼要的操作介面，不需要任何語音註解的遊戲畫面，相當簡單的題目，幾乎都是只要一個簡單的動作，或使用某種物品就能解決的小問題。也許冒險遊戲迷們會對之大失所望，不過總得有些不需傷腦筋的小品遊戲來舒解一下我們腦部的高血壓吧！不過我們也期望發行廠商不要爲了光碟化而光碟化，既然要使用CD-ROM，就把它的優點發揚光大，而不要讓它只成爲磁碟片的代替品，下次再見了！

／夢工人

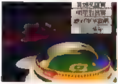
中華職棒原先只是一套由國人自製的棒球遊戲，但就在遊戲接近完成的階段，製作單位取得了中華職棒聯盟的充分授權，使原先單只著眼於做出國內第一套棒球遊戲的製作單位得以一展身手，利用職棒聯盟所提供的資料爲他們所製作出的棒球遊戲賦予全新的生命，中華職棒也才得以以目前的面貌與名稱跟各位玩家見面。

中華職棒提供了一個讓玩家親自參與職棒比賽的機會，對一般被電腦操得視茫茫、髮蒼蒼的玩家們來說，總算可以過過充當職棒選手、教練的乾癮，如果你自認手指不夠靈活，也可以純粹捧場做個觀眾，讓玩家享受將職棒溶入電腦遊戲中的樂趣。

另外中華職棒也提供了玩家們一個完整的職棒球季，你可以選擇參加單場的友誼賽、或是打滿 90 場的聯盟賽。單場的友誼賽則又分爲普通友誼賽、明星對抗賽及聯盟冠軍賽，需要花較多的時間來玩的聯盟賽則比較特殊，因爲除了可以選擇由上半球季開始打滿 90 場球賽外，遊戲還允許你直接從下半球季開打，這時你只須打 45 場就可以打到聯盟冠軍賽了，對比較沒有耐心的玩家來說是比較體貼的作法。

多種比賽模式可供選擇，充分享受職棒的樂趣

對一個喜歡玩棒球遊戲的玩家來說，中華職棒可說是第一個最本土化、草根性濃的棒球遊戲，但比起職棒遊戲已經蓬勃發展的美國和日本來說，國內棒球遊戲的市場仍有極大的開發潛力，中華職棒的上市吸引了不少玩家的眼光，算是踏出了成功的第一步，而今製作單位正在評估資料片的發行方式，也許會有與其他棒球遊戲比較不同的做法。身爲一個職棒迷，我們迫切的希望中華職棒能打好這重要的第一棒，使更多的製作公司願意將資本投注在開發棒球遊戲上，讓遊戲的品質能早日跟得上美日的水準，才不枉玩家們的關愛與期待。



比賽模式多變，玩家所扮演的角色也因而不同

何謂中華職棒

中華職棒的歷史要溯及民國七十九年，味全、統一、三商、兄弟等四支業餘勁旅組成了中華職業棒球聯盟，並選擇以龍獅虎象做爲各隊的吉祥物，醞釀已久的職棒總算正式開打，職棒元年的第一球，實現了許多球員與球迷的夢想，至此看職棒成爲愈來愈受人歡迎的休閒活動之一。四球團成功的先例，吸引了更多的球團加入職棒的行列，民國八十二年，俊國熊、時報鷹兩支以奧運年輕好手爲主體的球團正式加入職棒聯盟後，不但使各隊的賽程增加，球賽的可看性也提高不少，至此職棒也成爲新聞媒體不得不正視的休閒活動之一。

中華職棒則是國人自製的第一套棒球遊戲，而在取得職棒聯盟充分的授權後，中華職棒得以使用聯盟所提供的資料，包括球員的姓名、肖像、攻守統計數據都收錄在其中，因此中華職棒除了是一套棒球遊戲外，也可說是傳播職棒的媒介之一。

球員的人名與攻守資料

與職棒聯盟同步的賽程

夢幻中的關渡巨蛋

▲關渡大橋景象，巨蛋球場就在不遠的前方

▶開場畫面展示了一段長約五分鐘的動畫，由於是使用 3D 技術來繪製，因此呈現出來的立體光影效果相當驚人，

開始玩家的視線會穿越關渡大橋，然後再騰空而起俯瞰座落於關渡平原上宏偉的「軟世巨蛋」球場，接著巨蛋的天頂打開，一時之間煙火齊放，在火光漸漸散去的同時，只見天空殘餘的煙火竟約略的點出「中華職棒」這四個大字，在下來則是一顆顆的棒球爆列並引出介紹製作單位的文字，最後[illegible]棒這四個轉動的大字之下，六球團的台柱依照上半球季的排名依序登場，然後則是進入遊戲的開密碼的畫面。

[illegible]

▲若隱若現的中華職棒四個大字

▲擬真的球員頭像心目中的明星呈現自螢幕

棒的開場動畫魄力十足，而且噱頭不少，值得看，不過由於大量的使用 3D 技術，整個開場動畫約要占掉硬碟 9MB 的空間，硬碟的讀取燈可說一直亮個不停，真是令人心疼……

現場的氣氛充分享受觀戰的樂趣

為了讓玩家在玩遊戲時享受充分的臨場感，中華職棒的音效部分，特別採用球賽現場收音方式來錄製，因此中國人打棒球時特有的鑼鼓加油聲都收錄其內，另外也請到聯盟的轉播員來錄製現場轉播的語音，其中最令人感到驚訝的是，在台南、高雄等球場的轉播竟偶的用台語來發音，對現場氣氛的模擬助益不少。

在戰況吃緊或膠著之時，各隊的啦啦親衛隊也會跑出來為其支持的球隊聲嘶力竭的加油，某些特別激動的球迷脫到只剩下一條內褲竟還跑出來加油，臨場的趣味性很高，看來會將不少球賽的忠實觀眾拉到電腦螢幕前來玩球。

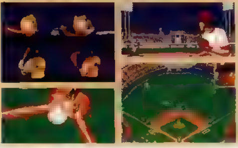
▲全壘打，全場熱力十足的加油場面

▲這樣子的加油未免太

轟天一棒，揮出勝利的全壘打

九局下半，關鍵之戰，

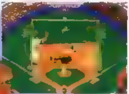
[illegible]先生李居明擊出逆轉的全壘打



球賽勝負的關鍵時刻，輪到強打登場打擊時，抓準擊球的 TIMMING 為克敵制勝的要訣。尤其在打者的力量與根性指數皆很高時，配合投手的投球節奏，正確的抓準來球的 TIMMING ，在鏗鏘有力的一聲擊球聲響後，擊出全壘打的機率將大為提高。強打者完全燃燒的意志力，在球隊分數落後且比賽接近尾聲時會展露無遺，打擊的威力也會完全散發出來，比較具代表性的人物有兄弟隊的李居明、王光輝，時報鷹的廖敏雄等，當這些選手上場打擊時，絕對需要你靈巧的手來賦予其神來一擊，千萬不要讓球從你的棒子底下溜走，否則你將與精彩的全壘打轉播動畫失之交臂。

一覽無遺的球場風光

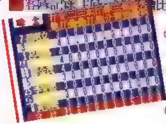
中華職棒的投打對決畫面有點類似PC-ENGINE的超級聯盟，比較接近電視遊樂器的風格，但將球擊出後則切換爲類似天生好手Ⅱ的防守畫面，這時整個螢幕的大小就能放的下整個球場，是屬於小格局的作法，不過球場的建築、設備及形狀都曾做過一番考據的工作。另外，在防守時若遇到肉眼較不易斷定的情況，會將畫面拉近來做慢動作的特寫鏡頭，藉以增加遊戲的刺激程度。



▲ 戲[illegible]勝利[illegible]棒球人生[illegible]

詳實的成績統計與資料系統

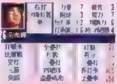
▲ [illegible]結束[illegible]開始當日成績特報



▶ 所使用的球員攻守資料完全移植自職棒四年上半球季結束時所有球員的累計成績，當選擇加入聯盟賽後，球員的資料會依照你的表現而改變，遊戲提供的資料室功能可讓你隨時查詢各項統計資料的排行榜，每個月份結束之後，電腦也會根據單月的表現來選出當月的MVP，除了詳實的攻守資料外，遊戲還主觀的設定了球員的能力屬性資料（如力量、跑速等），每一項屬性的大小則由0到9不等，對於喜歡玩經理模式的玩家來說，可算是方便不少。

▲ [illegible]

▲ [illegible]MVP



▲ 兄弟隊不動四棒王光輝的屬性與攻守資料

沒有絢麗的色彩　　沒有誇浮的辭藻

PC GAME設計基礎

使你踏出成爲 Game Designer 的第一步

你安於只是當一個PLAYER的現狀嗎？

如果你也想做一個設計員，卻又不知從何著手，
跑遍書局，買了一大堆書卻仍然不能滿足需求………
不妨參閱本教材吧，我們以系統化的方式講述 VGA 系列遊戲軟體基本技巧，
請看看這些內容（僅部份而已）：

- 顯示 13h 模式圖形
- 抓取 12h 模式圖形
- 顯示 12h 模式圖形
- PE2 上抓取中文
- 產生動畫的方式
- 電腦動畫原理
- 顯示單、複數角色
- 軟體捲動背景
- 控制 PC 喇叭
- 控制聲霸卡
- 控制滑鼠與搖桿
- 鍵盤原理與修改

本 CAI 主要是介紹 GAME 製作上的一些基本技術，大致內容就像上文中所說的，針對時下最流行的 VGA 相容遊戲，分別解說視訊系統、音效、動畫原理、周邊設備、控制動畫……等等的基本程式設計要點。PC GAME 設計基礎包括書本和磁片，方便互相對照印證，書本厚達 594 頁，磁片則有 1.2M 軟式磁碟片三片，檔案近百個。本 CAI 最大的特色是以系統化的方式解說當今 VGA 系列遊戲的製作基本技巧，讀者了解之後可以在這個基礎上進一步自行發展出各種型式的遊戲或是其它應用程式。爲了速度及其它的考量，程式全以 Microsoft 組合語言撰寫，讀者最好多少具備一些組合語言基礎，不過我們對程式指令也做了詳細透徹的註解，因此本 CAI 也是徹底了解 PC 和學習組合語言的練功教材。

● 訂購方法：坊間尚未發售，暫只接受郵購。

1 台灣地區：每套訂價新台幣 1,500 元，包括掛號包裹等一切費用在內，以劃撥方式郵購，也可以到郵局申購匯票，以限時掛號寄出，會比劃撥快些收到我們寄出的包裹。

2 港澳地區：郵資的關係，每套售價港幣 470 元，請就近到郵局申購匯票，以航空信寄來。

3 其它地區：請先來函或來電查詢。

郵政劃撥號碼：17072888　　收款人：許宗禎
地址：桃園市永康街 35-6 號 7 樓　　查詢電話：(03)337-8559

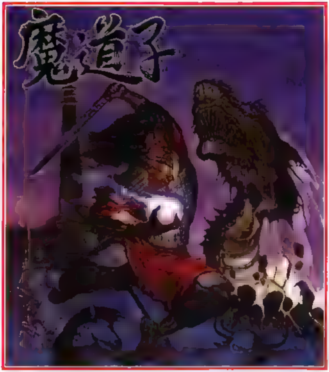
上古神兵
在中古世紀的卡斯卡西亞(Cascatia)
人聲鼎沸、龍大版圖呢？
拿下百分之六十以上的領地，
榮登CGW全美戰略遊戲榜首
一部令兼具RPG細胞玩家的戰略遊
血脈賁張廢寢忘食鬥智鬥勇的
策略遊戲

特約作家甄選初選揭曉

Hello！Everyone！自從本刊於51期發出特約作家召集令，應徵信函便如雪片般的飛來。由於來信實在太多，當我們在篩選時，除了考慮應徵者本身的玩Game功力之外，為了顧及往後邀稿時作業上的方便，因而難免有遺珠之憾。以下謹公佈100名初選入圍者的名單，對於未能錄取的朋友們，我們也非常感謝您熱情的參與，並請不斷的來信賜教，讓這本雜誌的內容能夠更符合大家的需要。

吳紹恆（香港）	王智耀（台北縣）	江書顯（台中市）	邱聰榮（新竹市	黃維成（台中市）
陳怡誠（台北市）	張毅君（台北市）	許宏致（台南市）	呂嘉文（台北市）	陳基一（新竹市）
廖俊傑（台北縣）	李嘉麟　嘉義縣）	林建宏（台北市）	王維丞（台北市）	卜起纓　台中市）
張清勛（高雄市）	李世仁（南投縣	鄭錡文（台北市）	陳彥廷（桃園縣）	盧博雄（台北縣）
楊家欣　台南市）	江膺明　台北市）	于念祖（台北縣）	張學堯（台南市）	黃至生（台北縣）
林郁紳（台中市）	高鴻飛（桃園縣）	黃逸豪（台南市）	范志剛（新竹縣）	李騏仰（台北縣
張啓民　高雄縣）	洪琮翔（桃園縣）	康維成（南投市）	張維勝（台北縣）	江俊賢（基隆市）
柯宏毅、彰化市）	黃尚文（台中市）	王　洛（台北市）	劉士豪（新竹市	張志任（桃園縣）
張武先（中壢市）	王志凱（新竹市）	杜學原（台北縣）	白仲文（新竹市）	陳大庭（台中市）
徐玉明（板橋市）	張總鑄（台北市）	彭文紹（桃園市）	謝昭銘（台中市）	謝豐陽（新竹市）
吳國楨（台東市）	黃永仁（高雄市）	廖崇凱（台北市）	林兆堅（台北市）	方　濤（台中市）
周恆兀（高雄縣）	李高銓（屏東市）	呂建財（桃園市）	陳秉鴻（台北市）	宋子暉（台北縣）
陳上仁（高雄縣）	盧飛村（嘉義市）	楊瑛優（台北縣）	邱宗賢、屏東市）	劉書訓（台北市）
林仲偉（台中市）	許嘉仁（台北縣）	張孝雄（新竹市）	李昆澤（高雄市）	徐瑋駿（台東市）
郭志偉（台北市）	劉秀生（台北市）	張瑋庭（台北縣）	蕭存喻（台中縣）	林孟弘（台北縣）
陳勇如（嘉義縣）	朱傳統（台北市）	王紀明（台北市）	詹志文（台北市）	黎煥仙（台北市）
陳宜進（台北縣）	黃國權（台中市）	劉埃森（台北市）	賴福鑫（彰化市）	吳俊穀（台南縣
林敬維（台中市）	邱哲寬（台北縣）	石志清（台北縣）	姜福貴（台北市）	朱慶雲（台北縣）
蕭榮輝（台北縣）	林旭中（台北市）	吳文德（台中市）	陳博德（嘉義市）	施虎廷（台北市
夏雲尚（台北縣	陳立基（台北縣）	歐富貴（桃園縣）	俞一平（台北市）	黃南華（台北縣）

看到你的名字了嗎？如果有，請儘快寫一篇3600字以內遊戲評析或心得，於10月15日前寄到本社，以作爲參加複選的參考（遊戲種類，新舊均不限，但以精闢爲原則）。



出版公司	大　宇
本文作者	陳　志　明

去年十二月，也就是我國的資訊月期間，大宇公司便展出這個效果驚人的遊戲。一直等了八個月，魔道子以雷霆萬鈞之勢正式推出，準備再創動作遊戲的新高峰。

魔道子的故事背景發生在中國，時間爲東漢年間，由於遭人陷害而被殺的化身爲魔龍大將軍青嵩復活，天師張道陵（相傳爲道教創始人），爲了維護正義，除惡懲奸，孤身闖入魔界，力拚各種妖精魔物，

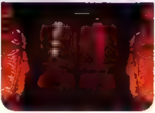
魔鬼剋星－張天師出馬了！

把每一關的魔頭擊倒，最後把魔龍青嵩消滅。故事非常簡單，但內容卻頗具特色。

這遊戲共有五片 1.2M 的磁片，及一本印刷精美的說明書，只支援 VGA 及 AD LIB。裝配過程非常簡單，一般相容性夠得電腦都不會發生問題。開場有一段不錯的動畫，可惜非常短，在破壞神傳說之後，大宇遊戲的動畫少了許多，殊爲可惜。

大宇動畫有一個教人欣賞的地方，就是算得多換得少，很少看到大宇的動畫會不停讀取硬碟，只有切換場景時才讀一下。反觀有些遊戲每到動畫部份，硬碟燈號便閃個不停，很明顯是一張張換取畫面的結果。

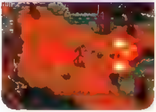
鬼門重地，生人迴避！



動畫過後，便是防君子不防小人的密碼，魔道子放棄了大宇愛用的填色遊戲，改用挑物品及選背景色，方便了許多。魔道子算是非常單純的動作遊戲，除了生命力，沒有任何你看得到的屬性。當進入遊戲之後，你就不停的殺！殺！殺！見到物品搶！搶！搶！主角可以用的武器有五種，但並非全爲萬能，所以要搞清所碰到對手的種類，運用適當的武器，才能趕盡殺絕。除了敵人外，遊戲中的機關也十分難纏，不看準一點根本無法過關，可能遊戲難度頗高的關係，故加入了隨時存取的功能。

在美工方面，魔道子堪稱一絕，每種妖物的造型都相當細緻，怪物種類也相當多，色調運用也相當好。國內產品常

魔彈一出，所向披靡



有一些畫面，色調非常刺眼，看久了非常不舒服，甚至把遊戲玩完後眼睛會刺痛。魔道子就不會有這種問題，地形上也有高低起伏之分，一些樹木草地亦畫得很好，不會有單調的感覺。

一個動作遊戲好不好，最重要的便是動作的流暢性，魔道子在這方面非常出色，在386 DX33的機器上跑，竟沒有一點延遲的感覺（至於286？別傻了，以現今遊戲的複雜性來看，能在386跑得流暢便不錯了）。筆者覺得此遊戲在製作上真的非常用心，每一個怪物的動作都有一定的規律，並不是沒事到

別躲了！敢不敢向我挑戰？

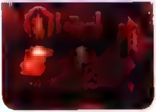
處亂跑，而且要處理這麼多的怪物一起跑並不是一件容易的事。其中的怪物之一一滅絕輪迴，一面旋轉一面作橢圓形的路線移動，表現的效果已不下於遊樂器。音效方面也有莫大的震撼力，再配上緊湊的樂曲，更添遊戲的魅力。

至於魔王方面，每一個都有特定的弱點，魔王亦非雜亂無章的萬彈齊飛，只要掌握到規律，要打倒魔王絕非難事，不過筆者非此道高手，所以覺得蠻吃力的。在通往魔王巢穴的路上，都是由一個大迷宮所組成，迷宮中又有傳送點，以及惱人的機關，幸好在迷宮中可以使用地圖，否則死一百遍也可能找不到出口。

大魔王，納命來吧！

一個遊戲總不可能十全十美，魔道子還是有些缺點，由於地形有高低起伏，而怪物又有一定的活動範圍，遊戲似乎沒有判斷武器攻擊的高度，在平地揮劍，竟可殺死在懸崖上的敵人，這是一個不合理現象。另外敵人永遠打不完，但寶物卻不會增加（除非得到聚寶盤，就不怕寶物用完了），如果走錯路而要回頭，恐怕非常辛苦。至於內容方面，筆者覺得遊戲太單純了，其實可以增加很多趣味性的，例如：殺死怪物後得到金錢，用錢去買更厲害的武器，或增加一些指引性的謎題，也可以加入雙人共玩的性質，可以加進去的東西太多了，不能一一囊錄（遊樂器及大型電玩早已加進很多RPG及AVG的元素進去）。

闖蕩迷宮，可別迷路了喔！



總括來說，魔道子是一個出色的遊戲，在刺激性及可玩性方面都高人一等，並非一般國產遊戲可比。國內各廠商應放慢遊戲出片的速度，把遊戲做好一點，證明別人能，我們也能，這才是上策。在今年暑假，魔道子是值得一玩再玩的好遊戲，千萬不要錯過！

群英會審 VER 2.0

何布：驚人的聲光效果頗能給人一種製作技術升級的感覺。惟其廣大的地圖與迷宮對容易迷路的玩家的耐性是一大考驗。

Apache：以中國漢朝爲背景的動作遊戲，很有中國的味道。畫面捲動相當流暢，可運用的道具相當多，隨時存檔的功能在動作遊戲中亦相當少見。

H.C.L.：迷宮設計頗具巧思，佈景設計極爲細緻，流暢度也相當不錯，音效頗有震撼效果，但部分戰鬥與地形的關係則有些矛盾，是其缺點。

GEMINI：國內少見精彩的動作遊戲，不論是在流暢性和音樂性及動作性上皆屬上乘之作。

Darkness：以古代爲背景的動作射擊，蠻有創意的，但地圖過於複雜，令人較不易接受，其餘方面均算上乘之作，其地圖捲動有時會停頓下來，加上敵人數量不少，使龍盤受傷不少。

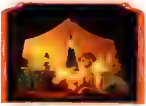
出版公司	軟體世界
本文作者	何　布

伊甸園守護神

故事是這麼開始的！

在一個不怎樣的早上，你一如往常的開車上班，才剛踏入公司大門，總機小姐就告知老總要召見你的消息。

「奇怪，這老狐狸找我有什麼事？」你心裡這樣想著，腳底下還是慢慢地往總裁辦公室移動，敲門進去之後，沒想到原本不苟言笑的老總的臉上竟擠出了一絲詭異的笑容。



探險隊慘遭夜襲

「傑森，我有壞消息要告訴你……」用一種故作關愛的眼神，他繼續說：「你的老哥亞倫所帶領的探險隊伍，在亞馬遜河畔紮營時遭到攻擊，搜救隊正在尋找他的屍體……」

天啊！竟是比被炒魷魚還慘的事情！聽到這個消息時你簡直是被嚇呆了。「傑森，我放你一天假，請節哀順變！」走出辦公室，腦中仍是一片茫然，你還是無法相信亞倫已死的消息。

回到公寓，收到亞倫生前

遊戲進入序章，冒險開始了。

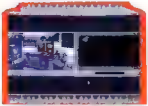
寄給你的包裹，信中提及他的探險隊時常遭到不明的攻擊，似乎有某種可怕的陰謀正在進行中，最後他並要你到亞馬遜與他會合詳談，雖然目前為時已晚，但你還是決定一闖亞馬遜叢林查明兄長的死因……。

伊甸園守護者是ACESS繼火星大懸案之後又一冒險作品。ACESS這家公司一向以不錯的畫面與音效著稱。在畫面風格方面，ACESS喜歡利用擬真掃瞄的圖形來製作遊戲畫面，因此做出來的動畫效果都蠻逼真的，尤其有幾個ACESS早期出版的遊戲，如唯我獨尊、主街導，所營造出來的畫面效果以當時的遊戲水準來說可真是嚇人。筆者現在仍記憶猶新的是在唯我獨尊中把敵人炸的血肉橫飛的畫面，真是殘酷的！

在音效方面，就不能不提提ACESS獨家的REALSOUND技術。REALSOUND可說是唯一能讓PC SPEAKER輸出的聲音品質比擬音效卡的軟體技術，ACESS將其大量運用在製作遊戲的語音上，再加上其所擅長的擬真動畫，使ACESS的人物對話系統成為其遊戲的獨特風格，因此在與NPC對話時，我們只要看到逼真的人物動畫，再聽到由PC SPEAKER發出的清晰語音，就幾乎可以斷定這是一套ACESS出版的遊戲了。

伊甸園守護神也是一個標準ACESS風格的遊戲，在畫面與音效方面皆有不錯的表現，

唯一跟以往比較不同的是除了標準的 320 × 200 256 色的模式外，伊甸園守護神也支援 Super VGA 640 × 480 256 色的模式。但由於遊戲畫面會變得比較小，因此感覺上高解析度的畫面並不會好很多。



高解析度的遊戲畫面

在劇情方面，伊甸園守護神共分爲十四個章節，在章節之間會使用大量的文字訊息來做過場，實在是個累贅。因爲使用文字來做劇情提示的做法，不但會給人草率了事的感覺，而且英文不好的玩家還得花不少時間來解讀，大大的破壞攻略過程的流暢性，雖然伊甸園守護神把前作火星大懸案令人詬病的的英文小字改大了些，但是過多的文字仍讓人覺得很煩。

針對冒險遊戲的新手，伊甸園守護神提供玩家內設的提示功能，而且依提示的詳實度分成三級。一開始遊戲假定你的 IQ 是 170，一旦使用提示功能，電腦便會扣你的 IQ 分數，而且使用愈詳細的提示，扣的分數愈多，扣到最後可能會有 IQ 零蛋但仍完成遊戲的糗事發生。不過只要善用存檔取檔功能，你仍可以使用所有的提示，而且 IQ 還是維持 170。

男女主角的第一次邂逅

千萬別以爲有攻略提示就能很快玩完這個遊戲，因爲遊戲有很多地方需要利用動作的時間差來解決難題，而且其時機不太容易抓得準。例如有一關主角要在前有敵人後有追兵時，適時丟下炸彈來炸死敵人，如果放炸彈的時機沒有掌握好就得再重來一次，如此一來，嘗試錯誤的過程要花掉不少時間，玩到最後俱會讓人變成沒有頭腦的草履蟲。

伊甸園守護神最令人詬病之處，還是那稍嫌落伍的操作

有如電影般的驚險情節

介面，尤其主角走路時並不會自動繞過障礙物，姿勢呆呆的而且遇到阻礙便停下來，移動時相當的不方便。另外，在動作選單中切換時也頗爲不便，不像 SIERRA 的遊戲只要多按幾下滑鼠右鍵就可以了，你得將滑鼠移到畫面下方的 ICON 上來選擇所需的動作，光開個櫃子拿個東西就得來來回回好幾次，雖然可以使用鍵盤上的功能鍵來輔助，但還是挺累人的。

整體來說，伊甸園守護神雖有華麗的畫面、逼真的音效，但是由於操作介面不夠親切，使整個遊戲的耐玩性打了不少折扣。另外有些謎題的安排也不是很合理，有些則太過繁雜，如果不是很有耐心的玩家，大概只能享受部分的攻略樂趣。因此伊甸園守護神可說是屬於高手級的動作遊戲，如果你是冒險遊戲的新手，就得要多花點腦筋了！祝幸運！

群英會審 VER 2.0

何布

ACEESS 的 REAL SOUND 錄音技術仍然令人印象深刻，是除了場景畫面外比較具有可看性的噱頭之一，但以文字訊息來做過場則削弱了不少遊戲張力。

Apache

操作界面和SIERRA 豐類似的，場景的配色較灰沉不活潑，可以表現劇情懸疑的氣氛。音效和語音的表現很不錯。

GEMINI

雖有兩種解析度畫面，但事實上並無差別，故事性以及音樂都沒有特別的地方，遊戲後半部更令人感到無趣。

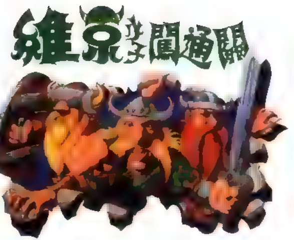
袁大仁

步履蹣跚的主角走起路來呆呆的，精緻的過場動畫和燦爛的遊戲畫面值得玩味。SUPER VGA 的遊戲模式倒是別出心裁，只可惜畫面小了些。

H.C.L.

以電影手法繪製的過場動畫相當逼真，選擇性的對話系統也很方便，但實際遊戲進行中的操控性與流暢度則不甚理想。

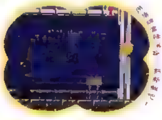
維京小子闖通關



出版公司	軟體世界
本文作者	Mizuno

在一個和平安詳的美麗村落裡，住著三戶與世無爭的維京人。他們每天過著狩獵的日子，每個人有著個人獨特的拿手本事。今天他們和往常一樣，一大早就準備要出門了。出門前，每個人的老婆和小孩特地在門口送他們那英姿煥發的老公、老爸。「你要小心點呀！」「爸爸，我想吃熊掌」「沒問題，等著我回來好了！伙伴們，我們走吧！」於是三人便一同尋找獵物去了。

咦？前面有顆石頭擋住了我們的去路，「看我的！」說著就往石頭衝了過去。砰的一聲，那礙眼的大石頭已被撞破，大家好，我是愛瑞克，看到沒有，我的頭可是比任何東西都硬喔！而且我跑的速度和跳躍的高度也都是全村第一的喔！不料剛才石頭破裂的巨響竟招來一隻巨熊，看牠流口水的樣子鐵定是很久沒吃飽了

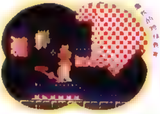


，看到這三位維京人，已張牙舞爪的朝他們的方向撲來。

「讓我用盾牌擋著他吧！」奧拉夫這麼說著，原來他所持的盾牌是經過特殊硬化處理的，居然可以擋住任何攻擊，在高空中亦可拿來當作降落傘呢！說時遲那時快，箭矢毫不偏倚的往大熊身上招呼，然而中了箭後的大熊並沒有停止攻勢，而且顯得更生氣了。

只見巴洛可兩手緊握著巨劍往熊衝去，美麗村第一快刀果然不同凡響，一陣刀光劍影落，大熊便已躺在地上束手就擒了，巴洛可所擁有的絕技乃是精準的箭術與俐落無比的刀法。「喂！兩位仁兄，你們別一直站著不動呀！我們今天獵到這隻熊很大耶！把它分一分，我看這足夠讓我們吃到過年了，看來今天運氣不錯可以提早回家囉！」愛瑞克這樣說著。於是三人便一同將這巨熊抬了回去，就這樣，渡過快樂悠閒、自在無比的一天。

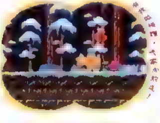
某日晚上，一艘巨大的太空船在深夜人靜後悄悄的降臨，偷偷航行至美麗村，將他們三個吸了進去，在一陣昏睡之後，三人醒來驚異的發現身處於這個太空船內，而這艘對他們而言是一架不明飛行體的東西越來越遠離他們的家鄉，這該怎麼辦呢？要如何才回得了家呢？



這遊戲雖是屬於動作類的，但仍然要經過相當的思考，才能突破重圍，安全過關。在遊戲當中，他們三人只要任何一個不幸死亡都會導致此關必須重玩。因為最後的目的，是希望他們都能安全回到美麗村，不能有任何一個回不了家，所以才如此設計，而且在所有的關卡中，只要少了一個人，就會有某些地方無法通過。此遊戲必須靠玩者的機智，靈活運用這三個維京人，互助合作來過關，玩者最好一開始操縱拿盾的奧拉夫，讓他先探路，比較不容易喪命，然後大部份的關卡都是要藉助愛瑞克的跳躍來找鑰匙及撞破阻礙物（敵人是撞不死的，可別去試喔！），巴洛可則是三人中唯一擁有攻擊能力的，所以呢，在遊戲中這三人缺一不

可。

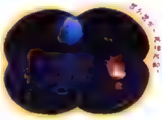
在圖形方面，從片頭進入遊戲時，會有一段精彩的動畫，介紹每一個人的特色及故事的發生。完全沒有鍵盤輸入與畫面輸出的不協調，玩者可以充份的享受到動作遊戲的所有優點。在開始遊戲之後，有一段時間若不控制他們，那麼每個人就會擺出各人的姿勢，如挖鼻孔啦，擺 POSE 顯示他多麼強壯啦……等等各種千奇百怪的爆笑動作。圖形刻畫細膩，表情豐富。如果恐龍試圖攻擊我們，選擇有盾牌的奧拉夫



去擋的話，還可以看見那恐龍在盾牌前企圖想要將盾牌咬碎的滑稽模樣呢！

至於音樂方面，除了片頭的音樂之外，遊戲當中的音樂實在是少得可憐，也沒有語音效果，但是音樂曲數雖然少，卻還耐聽的；音效方面，譬如摔倒、射箭聲，還算不錯，只可惜種類不多，若遊戲中被怪物咬到時能配合簡短的語音發出尖叫等聲音，會是個更不錯的構想。

每一個關卡在遊戲進行中都會有特殊符號，只要將角色移動到符號上按S鍵，那麼就會有一段英文訊息提供正在傷腦筋而不知道怎麼過關的玩者。雖然是英文，但十分淺顯，玩者一定可以看得懂。操作方面嘛，若是使用鍵盤操縱人物的話，在移動方面是十分[illegible]按鍵，如AB鍵、[illegible]、D鍵……[illegible]人難[illegible]，如果是初玩者，可能會因臨時找不到按哪一個鍵而被敵人咬死。最好的辦法，就是使用掌上型搖桿[illegible]操作方式，或是按[illegible]。一旦玩[illegible]之後，就不會有[illegible]煩惱了。這遊戲的一個[illegible]特色，[illegible]名維京人必須全部一起安全過關，否則就算這關你沒有卡死而到了「EXIT」的地方，還是會必需重玩此關。這不但是特色還是當中最可怕之處呢！有時候筆者即將過了某一關（EXIT 就在不遠的地方）卻一不小心摔死……唉！只好再來一次囉……咦？又死了一次，不行，再玩……哇……被敵人殺掉了！真令人生氣。



總而言之，這個遊戲是個上乘之作，很值得玩家收藏，再三回味。老實說，這遊戲是筆者玩過動作益智中遊戲之中最覺得有趣耐玩的，若各位讀者不信，不妨買一套回家來玩玩看，保證不會讓你失望的。如果玩者沒有很多的時間玩，卻又一定要玩，沒關係，此遊戲每過一關就會提供一排密碼（四個字一大套），以便可以留到下一次再玩喔，好啦，筆者又要再玩一次了，讓我們共同加油吧！

群英會審 VER 2.0

何布

三個維京人都實有個性的，且小動作不斷令人覺得好笑，關卡的難度到最後可說是到了匪夷所思的地步，分工合作四個字是過關的竅門。

Apache

相當有創意的動作遊戲，三個可愛的維京人各有所長，善用個人所長發揮團隊精神，是本遊戲的重心所在。遊戲關卡相當多，耐完度頗高。

H.C.L.

擺脫傳統動作遊戲一昧打打殺殺的遊戲進行方式，更強調團隊合作與解決問題的能力。屬於動作遊戲的創新風格之作。

袁大仁

三個各有所長的維京人 VS 數個稀奇古怪的困境，強調團隊精神是最主要的重點。[illegible]的不二法門。

Darkness

可愛的造型，頭痛的問題，加上三個維京小子又各具本事，而且所有難題均要善加利用三人專長，使得遊戲的難度更添加了不少，是個智育遊戲的上品。

多情藥師酷牛仔

出版公司　軟體世界
本文作者　Genim

還記得剛剛接觸冒險遊戲的時候，市面上的遊戲屬於冒險類型的並不多，而且大部份都是 Keyin 式的介面，幻想空間系列就是其中一套，但由於其遊戲內容太過「dirty」（這是Serro公司自已說的！），所以其原作者重新寫了另一個冒險性的遊戲，也就是筆者今日所要介紹的新 Game ——多情藥師酷牛仔（以下簡稱＜多＞片）。

在 Al Lowe 這一次的新作中的英雄是一個西部小鎮上的藥師 Freddy。Freddy 平常的工作就是依照客人所拿的藥方，再依照上面醫生的指示配藥。然而最近小鎮上的居民卻一戶一戶的相繼受到警長的逼迫而離開了鎮上，而唯一方便的運輸工具——火車，也因為陷入了一池莫名的「黑水」而停擺，使得這個原本繁榮的小鎮漸漸的失去原有的生氣。

然而居民對於這一切的事件都只是存著一付事不關己的心態，以致於整個小鎮慢慢的捲入了一場陰謀之中。Freddy雖然把這一次都看在眼裡，卻也無可奈何，因為除了這件事外，Freddy 最關心的莫過於鎮內小學的女老師了。因為自從女老師來到鎮上的第一天起，Freddy 就被她所吸引。究竟這個小鎮的未來會是如何發展？Freddy 的戀情又會如何？這些就是遊戲的重點所在了。

這是誰幹的好事？！

在＜多＞片中，遊戲所設計的場景並不大，就是 Freddy 所居住的這個小鎮，包括了墓園、教堂、酒吧、咖啡店、警局、銀行、雜貨店、藥局、學校，以及風月場所等幾個小地點，所有的故事都發生在這個偏遠的小鎮上。也因為如此，故事的重要性更加大了，因為在這麼一個小場景中要設計出大量的謎題倒也不是容易的事情，但是＜多＞片做到了，小鎮上陸陸續續的發生了一些小事件：飲用水遭下藥、馬兒釋放「毒氣」、蝸牛大搬家、深夜大火……等等謎題，都比以往幻想空間系列來得有趣，解謎的難度也提高了。

waiter！來杯 Blood Mary！

想當現代華陀，就從配藥開始

像是玩家　開始的配藥過

程就得考考玩家上化學課時是否用心的做過實驗，剩下來的其他謎題也不再是以一個物品解決一個事件，而是玩家得充份運用想像力，以多種物品組合而成所需的用品，像是防毒面具一類的物品。這點由＜多＞片的Demo版中玩家就可以得知（Demo 版中玩家得幫助Freddy製造一顆土製炸彈！）。

就整體劇情而言，有些人物一開始就可以猜到他的身份，有些卻是到最後才讓人大吃一驚！所以整體劇情相當幽默有趣！（也許這是因為此Game為一新系列的緣故吧！）附帶提在遊戲中還有一些很有趣的鏡頭及小型的動作遊戲（有點像是早期Apple Ⅱ時代的「嘉年華會」，也有點類似掌上型電玩的「西部槍戰」。），這些也都是很有趣的地方。

比比看，誰的槍法最準？

而＜多＞片的音樂也表現不錯，滿有西部的味道的，尤其是在Game的最前面的那首歌，還會出現一個小球教唱，實在滿像在看早期的卡通，令人滿懷念的。＜多＞片也有滿多的音效，像是學校孩童的笑聲（可別待在學校附近太久，不然你可能會看到硬碟燈在跳舞喔！）火焰的燃燒聲、馬放「氣」的聲音、木板落水聲等等。優美的音樂搭配上偵實的音效把＜多＞片襯托得十分熱鬧。

壞警長又要玩什麼花樣？

說到＜多＞片的操控性，雖然是滑鼠操縱，但是卻有一些小缺點，那就是這次的圖形介面上，例如「看」的指令有一點紅色的小點，在玩者要「看」一樣物品的時候，就得把那紅點對準物品按下，才能算是「看」到了物品，然而若是要看的物品太小，那玩家可就得費一番功夫了。撇去這點不講，遊戲整體而言倒還算順手。

大鬍子，放馬過來吧！

另外就是筆者有時在進行遊戲時，畫面「正中央」會出現圖像指令，而且還會放大縮小，可能是Bug的原因，但幸好不會影響遊戲的進行。只是看來有點煩罷了！

讓你見識「西部第一快刀手」的厲害！

總之，＜多＞片算是另一系列的冒險遊戲，以筆者一個純冒險玩家的眼光而言，還算是一個不錯的遊戲，可以滿足那些愛做西部牛仔夢玩家的夢想，筆者也滿期待多情鑣師酷牛仔的Ⅱ代能儘快的上市。

群英會審 VER 2.0

何布

SIERRA又一冒險作品，只不過不知這次要據到第幾集？幽默的劇情增了不少韻味性，只不過到了最後才發現大魔頭竟是……

Apache

創新的故事情節和人物，讓人有耳目一新的感覺。配樂過程還讓像在做化學實驗的，多首動聽的鄉村音樂襯托下，彷彿就身歷其境了。

袁大仁

浪子回頭的痴情漢，身手好又富機智，曾經設計「幻想空間」的作者更在內容加了不少笑料。別忘了上酒吧點歌哦！

Mr.i

西部中古的味道，嗯！中古得令人懷念，懷念以前看過的西部片（喜劇那一類）。

H.C.L.

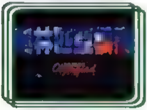
無論音樂與畫風都具有濃厚的西部色彩，人物個性生動，劇情也相當有趣而溫馨，頗具傳統美國好萊塢電影的風格。

奧林匹亞橋賽

出版公司 光譜資訊

本文作者 何　布

橋牌是四個人玩的衆多紙牌遊戲之一，與其他牌戲比較不同的是，橋牌的規則較爲複雜難懂，不如其他純粹消遣牌戲容易上手，因此初學的玩家必須經過一段時間的摸索才能正式上桌打牌；橋牌也是



種考驗智力的牌戲，爲了去除運氣的成分，橋牌有了叫牌的規定，藉以考驗玩者完成合約的能力。基本上，同樣的一副牌，一個好的玩者總是能叫到最高的合約並完成它，因此，在一般初學的玩者爲了低線合約的超贏磴而沾沾自喜的同時，高手們總是在虎視眈眈的期待著完成高線合約後的那句痛快淋漓的"JUST MADE"！

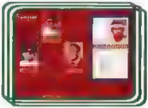
另外，橋牌也是講求團隊默契的牌戲，在上牌桌之前，你必須找到一個看得順眼且志同道合的隊友，爲了加強彼此間的溝通，你們必須有自己的橋牌語言，也就是所謂的叫牌制度，藉以知己知彼、百戰百勝。想當年，筆者爲了一窺橋牌的奧秘，翻了不少橋書，學成了揚名國際的中華精準制，可惜出山之後，同學之間竟然沒有一個熱中此道者，只好孤家寡人一個徒呼負負。直到最近這套奧林匹亞橋賽出版後，總算在遊戲裡面找到幾個會精準制的牌友，望著眼前的電腦螢幕，不禁叫人要學古人做「衆裡尋他千百度，那人竟在燈火闌珊處」之感嘆，現代人與電腦爲友，一則是喜，一則以悲。發表完了感言，要開始切入正題了，否則主編又要怪我混稿費了！依筆者之見，奧林匹亞橋牌主要有下列的特點：

創新的人物

牌力屬性設定

遊戲一開始，你會加入國

家橋藝俱樂部（NBC），在向櫃台小姐報到並領到會員卡後，你可以選擇參加練習賽或正式的奧林匹亞賽。先參加練習賽，你會發現來自八國的四十位橋手都在俱樂部裡，而且每個人除了有自己的肖像之外，還多出了的詳細的牌力資料。基本

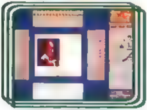


上，奧林匹亞橋賽牌中牌力資料的設定主要分爲四個屬性，分別爲叫牌能力、打牌能力、攻擊慾望、詐打慾望。前兩者與牌技有直接的關係，後兩者則與個人的打牌風格有關。一般來說，攻擊慾高的橋手比較願意嘗試危險性高的打法，而詐打慾高的橋手比較喜歡用偷牌手法來建立贏磴，在這裡可以看得出來小日本的攻擊慾最高，而美國隊比較喜歡用詐欺的打法，而牌力不錯的英國隊比較不屑用詐欺的手法，跟民

族性有點吻合，相當有趣。而就整體的實力來說，還是以美國和法國隊較強，建議你要參加正式比賽之前，先來這裡探一探其他橋手的實力與個性。

完整的新手輔助系統

在練習賽時，除了有四家亮牌、回手，重新發牌的功能外，在你打的牌太離譜的時候，會有一個老學究跑出來糾正你的打法，不過這傢伙管的不多，



只要不是偏的很離譜他就不會露面，因此他可說是完全針對初學者設計的橋牌老師，一般老手應該不會受到他的騷擾才是。不過在你叫牌或處理手牌有困難的時候，還是可以隨時呼叫他出來提供意見，算是比較體恤新手的做法。不過上述的這些輔助功能在正式賽時會完全失效，一切只能靠你自己了！

完全公開的密閉室實況

論隊賽是橋牌比賽的重頭戲，以往的橋牌遊戲大都只支

援盤式計分賽，其缺點是靠運氣的成分太重，因此最近的橋牌遊戲也漸漸支援論隊賽，奧林匹亞棒棒就是以論隊賽為重點來設計的橋牌遊戲，但不同於其他同類型的橋牌遊戲的是，奧林匹亞棒棒將密閉室的比賽過程完全公開，玩家在公開室

審戰之後，還可以清楚的看到隊友是如何贏或輸掉同一副牌的，算是比較令人信服的作法。

入門等級的AI

在所有筆者玩過的橋牌遊戲中，奧林匹亞棒棒算是最聰明的一個，讓筆者嘗到不少失敗的快感，尤其電腦在偷牌與防禦方面表現的相當不錯，令人驚訝。不過還是有幾小缺點，一是叫牌的慾望太低，在四家都有點力時很容易以四家PASS收場；二是洗王的時機稍嫌太早，讓筆者走過了好幾次被擠牌的機會；三是黑木特約只支援到4NT問A的階段，而無法以5NT來問K，容易錯失滿貫的好機會，甚為不便。

整體來說，奧林匹亞棒棒算是一個相當不錯的橋牌遊戲，除了賞心悅目的畫面外，其AI更是令人讚賞，雖是國人自製的遊戲，但以其完全使用英文訊息及不預設玩家國籍的作法看來，製作單位似乎有將它發行到國外的雄心，身為橋牌及電腦遊戲的愛好者，在此預祝國人自製的橋牌遊戲，能繼中華精華制後在國際橋藝界揚眉吐氣！

群英會審 VER 2.0

何布

以一個橋牌遊戲來說，本遊戲的 AI 相當高明，與其他遊戲不同的特是是將密閉室的戰況完全公開，算是比較合理且讓人信服的作法。

Apache

遊戲分練習和比賽兩種模式。頗高的電腦人工智慧為遊戲特點，相對的其它橋牌遊戲講究的噱頭，則是此遊戲較弱之部份。

H.C.L.

遊戲規則頗符合正規的橋牌比賽。每場賽後的密閉室比賽與快速模擬可供玩者作為戰術的參考，多項貼心的設計讓遊戲進行方便不少。

Darkness

畫面、音樂都是一絕，電腦AI也頗高，更會利用偷牌的技巧，只要熟悉叫牌法則，便可輕易上手，只不過有時電腦叫牌會令人感到誇張。

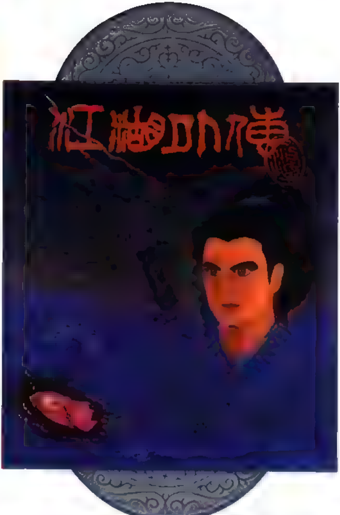
Mr.i

號稱史上最強的橋牌程式，就思維之縝密、其人工智慧之程式表現，實是可圈可點，當然，其他體貼玩家之設計與聲光環境之表現也都有一定之水準。

出版公司	長　　重
本文作者	Gameboy

想必各位玩家在雜誌上經常可以看到這個遊戲的預告。在千盼萬盼下，總算是出片了。

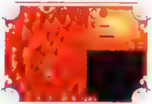
在眾人盼望下所出片的江湖外傳，是以中國古代為背景的一套遊戲，當然，故事中一定會涉及到各門各派，各式各樣的江湖人物，對於喜好武俠片的玩家，一定過足了癮，而下面是筆者對此遊戲的看法。



▣望你早歸，莫忘痴情小師妹！▣

江湖外傳既然是武俠RPG，內容想必是精采豐富，但筆者感覺江湖外傳的內容，並無特別驚人之處，故事就如俠影記一般常要為了某件事而來回奔忙，也經常無法把有關的訊息聯結在一起，更令筆者感到可笑的，就是筆者竟然發現了不少錯別字，這未免太令人無法相信了。

在音樂上，筆者認為成績尚可，但片頭的語音實在給人感覺到蠻差的，聲音聽來，就如同帶有鄉音的人在講話般，還有語音的內容，居然與字幕上的內容並不完全相同，雖然不知道是否是作者所故意製造的效果，但字幕內容和語音不完全相同這未免太令玩家感到驚訝吧？而且這種情況，在別的遊戲上從未發生過，是否為bug呢？這就不得而知了。



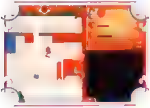
▣山洞內有何玄機？▣

再來談到畫面，筆者認為畫面上設計得還算精緻，不過只限於城鎮之內，城鎮外就令人感到粗糙了些，沒有如山洞或城鎮般細緻。另外，寶箱畫得未免太小了些，有些寶箱要用心去看才能看到。

接下來談到控制介面，這方面是筆者認為這遊戲的一個敗筆，為什麼呢？玩過此Game的玩家大概都知道，這個遊戲雖支援滑鼠，但並不完全支援，

看到這兒一定有人會問：「並不完全支援是代表著什麼意思？」因爲完全支援滑鼠的Game，（如 Ultima VI、VII，以及魔眼殺機系列）只要擁有一支滑鼠就可以完全操控整個Game。

在攻略過程中可說幾乎不必使用到鍵盤，但江湖外傳則不然，玩家若只有用滑鼠，就無法看到物品欄的另一頁，因爲只要滑鼠移至↓並按了滑鼠鍵，就會離開物品欄而回到一般模式下，而要看另一頁品欄，必須要按鍵盤的↓鍵。



展開地毯式搜索

另外，若用鍵盤操縱主角的行動時，必須要連續按方向鍵才能使主角移動快些，若改用滑鼠是可以較快速移動主角，但程式本身有一個系統，就是當主角遇到障礙時，會主動向另一個方向移動，如此一來，滑鼠又不怎麼好用了，所以筆者說這部份是個敗筆。

另外，筆者還發現些小缺點：

1. 敵人彷彿都擁有「天眼通」，不論你跑到那兒，敵人也跟著跑到那兒。而更好笑的是，當你在牆或樹的一邊移動，敵人也會隨著你移動，停下時又正好在同一線上，而且一直發氣功攻擊你，這未免太笨了吧！
2. 升級時，都沒有訊息提示，根本不知道自己升級了沒有，加上升級困難，敵人又太過厲害，使得攻略過程太過於艱辛了。

以多欺少，我要抗議！

3. 戰鬥方面，採用和俠影記同樣的即時作戰系統，只要一羣人圍了過來，可就真忙的手忙腳亂了。
4. 片頭動畫太過於容易當機，常會阻礙遊戲的進行。
5. 有一些山洞，無法在一開始就進入，必須要完成某些事或得到某些訊息才能進入某些山洞。
6. 城鎮之中，有些沒有特別標明城門口，而且出入口就只有一個地方，又不標示清楚，實在令人無法順利玩Game。

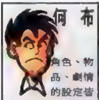
排除障礙，前途豁然開朗

可別自討沒趣喔！

以上是作者對江湖外傳的看法，總而言之，江湖外傳雖存有不少缺點，但我們依舊對遊戲設計者積極開發中文遊戲的苦心表示肯定與慰勞之意，或許是筆者太過挑剔，但總希望能玩到更好、更棒的Game，也希望遊戲設計者們能寫出更好的Game，使國內玩家更有福。

群英會審 VER 2.0

何布



角色、物品、劇情的設定皆差強人意，遊戲風格類似「俠影記」，但謎題與時序安排則不甚合理，讓人有摸不著頭緒的感覺。

Apache

爲又一國人自製的武俠RPG遊戲，劇情和人物方面的表現還成功的。即時的戰鬥模式，還真令人手忙腳亂，音效效果可再加強。

H.C.L.

內容平凡，缺乏創意。衆多不甚合理的設計，徒增遊戲進行時的困擾。希望下次有同類型遊戲出現時，出品公司能多加強除錯的工作。

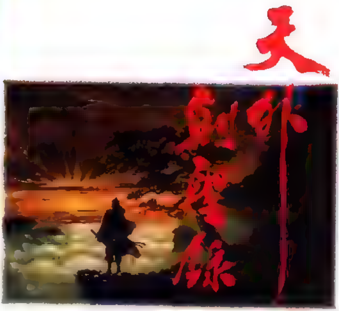
Mr.i

人物及部份場景畫面表現不錯，但對較大之空間場景表現，則令人大失所望。而所謂奇詭多變的故事、豐富的道具、繁多的武功秘笈……，需要加以改善的地方……不少。

Darkness

又是一俠影記類型遊戲，控制上令人難以上手，音樂亦無較特別之處，而Game本身難度的設定又偏高，使得主角常死於非命，難以過關。

天外劍聖錄



出版公司	漢堂
本文作者	WESLEY

國產的遊戲一向以RPG見長，近日發行的天外劍聖錄便是其中之一。本文將先略爲討論RPG遊戲的特點，然後再以天外劍聖錄爲例，對其成就做評析。

精采片頭動畫

RPG遊戲的特色，就是試圖將玩者的注意力與情緒完全投入，使玩者能將自己幻想成遊戲中的一份子，隨著遊戲的發展，或喜或悲，或有成就、或有挫折，甚而能達到忘我之境界。因此RPG遊戲必須在幾個方面，有著水準以上的表現，才能稱的上是成功的作品。

故事背景完整，劇情發展充實：

一般來說，外國的RPG軟體，多以中世紀騎士的英勇事蹟或是神怪故事爲背景。雖沒有一定的情節發展模式，然而其廣泛並多元的內涵，使得遊戲的劇情有很大的發展空間；國內近年來的RPG遊戲，除了帶有濃厚的西洋風味外，採取武俠小說的背景也蔚然成風（例如金庸名作笑傲江湖）。它們的共同特性，都是有完整的原著爲基礎，加以改編而成，對於接觸過相關著作的玩者而言，自是別有一番風味。

在劇情發展方面，要能達到合理而充實的境界，除了背景提要、過場動畫以外，最重要的就是人物對話資料庫充實與否，畢竟，前兩者只能作爲穿針引線的骨架，而後者卻是往後遊戲進行的血肉。人物對話資料豐富，可以增加遊戲的趣味，加大鋪設情節的空間，使得遊戲容易引人入勝；反之者，人物對話資料貧乏，不但容易凸顯劇情直線進行的缺憾，也常使得遊戲流於反覆殺戮敵人的單調程式，讓人缺乏繼續玩下去的動機。

戰鬥畫面的特殊處理

RPG的戰鬥畫面有些是與一般畫面結合（譬如魔眼殺機系列），有些則是在旅行過程中，遇到敵人時，改以特殊畫面處理（譬如失落的封印），但不論如何，戰鬥畫面的處理往往是整個遊戲最吸引人之處。

不管是採即時戰鬥系統，或是採回合制，打打殺殺及使用法術是最主要的兩個動作，遊戲設計時是否能在這方面有所創新，動畫（刀劍揮砍及使用法術的效應）呈現是否出色，也都影響了玩者的觀感與評價。

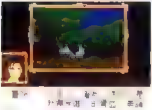
香貴施展極重咒法

此外，音樂與音效的處理及繪圖的精細程度，兩者的重

要性自不待言。

天外劍聖錄是一部以武俠小說模式為基礎的神怪故事。背景大致是說，魔界之主邪皇鬼率一干妖等欲征服人間，而天界下凡的劍聖，遂率領俠義志士與之爭戰。劍聖大敗邪皇鬼，並將妖魔界與人間的通道封死，終而得到最後的勝利，但是劍聖也因此元氣大傷，不久人世。

劍聖在臨死前，將其劍法秘笈傳與一樵夫，此樵夫後來創立蜀山劍派，行俠仗義，誓以斬妖除魔為己任。然而，多年以後，妖魔並起，蜀山劍派不敵而遭遭滅門之禍，僅剩脈香煙——幼子楊承武被一道



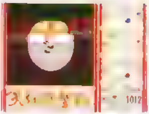
介紹故事發展情節

姑救起。十八年後，楊長大成人，回到了蜀山，而肩負起了斬妖除魔與重建蜀山劍派的重責大任。

天外劍聖錄與一般國產RPG相同，遊戲的進行以與劇中人物交談而獲得資料，及完成階段性的任務以建構整個故事為主，不過比較起來，天外劍聖錄的表現可說是相當優秀。

對話庫資料豐富

正如前述，對話庫資料眾多（總計約八萬字）使得天外劍聖錄內容豐富活潑，在與人交談時，除了獲取線索之外，也真的有與人閒聊的感覺。這不僅在於遊戲中的人物眾多，可以獲得大量的訊息，更重要的是，當客觀環境改變時，人物間的對話也有了不同的內容。例如：主角楊承武剛至平德鎮明察暗訪時，眾人僅以尋常人看待，但是當楊大破魔教分壇之後，一時聲名大噪，眾人紛紛刮目相看，連原先善意警告楊的路人都坦誠看走了眼。



斬妖除魔，眾人皆表欽佩

然而，這些對話並非從此一成不變，隨著往後劇情的發展，還會適時加以改變。在遊戲的製作過程中，設計這種複雜的因果變項是項很繁重的工作，不過其人性化、生活化呈現，卻是甚為成功。

不知各位讀者是否看過多年前徐克的名作「新蜀山劍俠」？片中南海劍仙丁引斬妖除魔時，可不是像一般人一樣手持長劍，而是用真氣「御劍」，只見其寶劍出鞘、散成扇狀，倏一聲地向前飛去。霎時間，刀光劍影、妖魔滅形，令人印象深刻。

而在天外劍聖錄裡，主角楊承武便有此等功夫，當施展御劍術時，一舉殲滅數隻妖魔

使用[illegible]術收拾此骷髏鬼

也並非難事。此外，天外劍聖錄的戰鬥模式是採回合制，在設計上也有獨特之處。比較特別的是，前排與後排的人員所能選擇的行動也不同（敵方也是）。例如只有前排的人可以進行近身肉搏，而由於需要專心一致，所以只有後排的人可以施法術；面對較強的敵人打持久戰時，也可以機動調換隊員前後的位置進行不同的戰術。

另一項新的設計，則是在敵我雙方成員狀況欄內，各有一個小人符號，可以顯示出成員大致狀況，高舉雙手表示一切平安，垂頭喪氣則是受了傷，變成綠色表示中毒，紫色表示麻痺……等。這項功能最大的好處是使玩者可以準確地知道敵人的狀況，而決定攻擊、施法或是防禦，減少錯誤指令出現的機會，而增加戰勝的可能。

時間的變化也是天外劍聖錄的特色之一。辰時（早上七點）是眾人開始活動的時間，

天黑了，找間客棧歇息吧！

商店關門了，街上也會有人晃來晃去；酉時一到（下午五點），天色漸漸暗了下來，商店也不營業了，街上空蕩蕩的看不見人，愈近子時愈黑暗，只好先找客棧投宿了。而時辰的變化對劇情也有影響，像有些特定人物只有在特定時間會出現，一些屍鬼妖怪在夜晚的力量較強等。

[illegible]

程式設計者極力要將天外劍聖錄描繪成一個具有濃厚中國武俠小說風格遊戲的企圖，可以說十分明顯。人物造型及城鎮內場景都很中國化，尤其是來往於各城鎮間的地圖模式，是以水墨畫的方式描繪出蜀山附近的形勢與各地方的位置，看來真是賞心悅目；多首背景音樂聽起來像是由國樂伴奏，與畫面搭配是聲色俱佳；人物對話的遣詞用句頗有典雅而文言的氣息。

大戰魔教分壇主

更具創意的是，遊戲手冊後半部是一本梵天密錄。這是蜀山劍派入門弟子必讀的書，內容包括人魔交戰之緣起、武功心法概說、法術群覽、各類物品介紹以及群魔列傳。說穿了不過是讓玩者迅速上手的提示罷了，但是有別於其他遊戲僅以「附錄」或「提示」的方式處理來看，作者顯然是用心得多了（若能與遊戲手冊分成兩本來印則效果會更好）。

天外劍聖錄在整體成績上很成功，但是仍有一些地方值得改進。例如在法術部份，遊戲設計將法術分爲許多等級，需消耗不同的真氣數量，然而在螢幕上又沒有顯示，必須常翻手冊去找，使用上很不方便；施展一些防禦性的法術後，並沒有任何訊息或是圖案出現，讓人搞不清楚施法是否有效；敵人雖分前中後三排，但畫面限制只能看到前排的，有時以法術攻擊後排敵人，在螢幕上卻看見打在前排身上，因此應該將敵方以由近到遠一種層次顯現比較妥當；另外，在專賣護具的店裡，竟然也可以將身上的刀劍賣給老闆，未免有些離譜。

此外，人物肖像的表情應該多一點，不要每個人都是「一號表情」；城鎮中商店、客棧、民宅等的造型太過相似，應該加大其差別（不同的建築式樣，招牌弄大一點，客棧夜晚點燈等），才不會讓人迷路。

終於發現魔教總壇了

國產遊戲的水準日趨提高已是有目共睹的，天外劍聖錄則可說是個中翹楚，希望國內程式設計師能再接再厲，製作出更爲精良的遊戲，以饗眾多嗷嗷待哺的玩家們吧！

群英會審 VER 2.0

袁大仁

系統各處都有一些貼心的小設計，但要享受完整的樂趣，不但得熟知攻略過程，還要擁有高級的配備，太過強調武俠味導致僅得其形、未得其神。

何布

劇情的設定與角色升級的節奏頗能帶動玩家的情緒，是一個豐有料的中文RPG，面對面的立體對戰系統雖有小瑕疵但仍算是是受人歡迎的設計。

Apache

面對超強高大的頭目時，最能激起我的戰鬥意志，再加上從螢幕卡發出的震撼音效更令人熱血沸騰，時辰系統更爲遊戲增添了一份眞實感。

GEMINI

[illegible]情、遊戲介面來說都給人一種創新的感覺，謎題的難易度也滿適中的，只是最後迷宮太過繁雜。

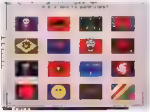
H.C.L.

遊戲的對話寫頗爲典雅，具有武俠小說的風格，故事性也相當精彩。獨特的時辰系統，頗具眞實性，但音樂方面則略顯單調，有待加強。

遊戲獵人

本文作者	Guderian

提起戰爭可眞是一筆大花費，想想看造一艘大和級的超級戰艦可是要不少的民脂民膏啊！可是幾十架飛機就可以把這個大玩具送進海底。老實說，天命之戰的基本架構看來和銀河帝國大決戰差不多，似乎只是在陸軍變些花樣而已，不過等你玩過之後，陸上戰爭打起來就更有意思了，尤其是加了雷達及飛彈，使得基地不會很容易就讓主力艦轟爛

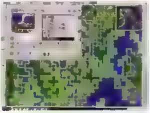


選擇軍旗畫面

。搞不好接連幾顆飛彈就可把這些龐然大物炸沉，而且是對空、對陸、對海三用的飛彈，這可比美軍的 ADAT 更厲害呢！不論如何，遊戲的目的，就是要讓身爲玩家的你，在不同的地圖上，建立你的陸、海、空三軍，趁機擴張並爭取最後的勝利。不要低估了你的敵人，他們可是會努力偷襲你直到你擊倒他們，或者他們擊倒你爲止。

壹、建軍準備

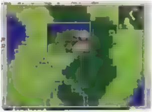
每個生產中心會因建設或損壞而增減其工業水準，愈高的工業水準能使你更快速的建造你的軍隊。基本上生產分爲



生產中心爲武器生產的樞紐

第一次生產及後續生產，有時因爲生產上軌道及人工的熟練度增加可使後續生產所需的時間縮短。工業水準基本指數是6，但可因被佔領及遭受攻擊而減低，但最低只有到達工業水準愈低表示你要建軍的時間愈長。要建設工業也要花費較長的時間，所以如果在前線，沒有絕對把握不要浪費時間來建設工業水準。然而如果是準備長期作戰，適度的建設可以加速你的生產速度，那將是致勝的因素。

在遊戲一開始要建立什麼樣的軍隊必須考量兩個因素：一個是地形，一個是時間。像以中國大陸爲例，陸軍是武力的基本核心，可是在島嶼戰

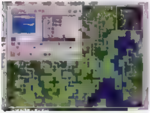


小兵立大功

中，空軍及海軍的協助卻是主要獲勝因素。根據不同的地圖，不同的地形來建軍，像戰車及反裝甲坦克雖然速度快，但無法越過山岳及河流。而步兵及砲兵雖然速度慢卻可超越困難地形，所以孔明先生說：「若軍師不懂天文，不懂地理，根本不必說作戰。」時間因素決定在武器的生產速度，這和武器之種類及生產中心之工業水準有關，一開始猛造主力艦的人，恐怕船還沒有下水，老家都已被敵人直昇機所載的步兵佔領了，那根本不必玩了。

在平原及丘陵小溪地形很適合反裝甲坦克，它速度快，生產時間短，能使你在大陸地

形中快速擴張。相對的，步兵雖然速度慢，但是能上直昇機，又能爬山，在支離破碎的地形中和海、空軍聯合作戰效率也挺高的，更何況其防禦力較佳。運輸直昇機在島嶼作戰中可快速空襲，但要小心敵人防空網，需有戰鬥機的配合才能使他發揮作用，要不然他們可能會成為神風特攻隊哦！砲兵在防衛用途上效果不錯，攻擊效果不如機動性強的巡洋艦及主力艦，但妥善配置也可發揮攻堅的效果。航艦主要在於補給飛機油料，以免你辛苦建

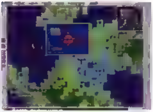


大型航母可充份補給油料

立的機群油料耗盡而墜機，而運輸艦則是對付敵人重要據點大量進攻的必須工具。如何針對狀況來建立符合你的需求的軍是你勝利的前提，要小心研究哦！

貳、基本戰術

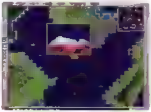
1 擴張戰術：這是最基本的，先求如何擴大你的地盤，生產快速完工的步兵及反裝甲坦克，配合海軍運輸及空軍運輸機深入複雜的地形。在敵人到達前生產部隊準備鞏固陣地，能夠佔領愈多基地才能有資本打長期消耗戰，要小心保持戰線完整，一旦你的生產中心被敵人佔領，即使你能立即反攻也將只能收復一個工業水準低落的生產中心。所以擴張並確保戰力是第一要務。



掌握制空權亦為獲勝之要素。

2 速戰速決：時間拖愈久，變數愈多，趁敵人在生產的空檔來偷襲，或者針對敵人戰術來反制是十分重要的。如果敵人有兩個生產中心，一個是工業水準6、一個是工業水準4，那麼可先佔領工業水準6的敵人基地，即使無法固守也可以破壞他的生產時間。倘若敵我各有一個部隊來到一個中立生產中心，我方先佔領後必會被敵人奪走，不如讓敵人先佔領，我們再奪回，那樣雖然工業水準下降，但至少不會馬上成為敵人生產武器的場所。

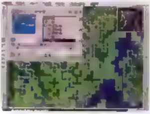
3 玉石俱焚：針對敵人高工業水準之基地發動突襲，特



展開第一波的攻擊

別是反裝甲坦克及搭載步兵的直昇機，避免和敵人交戰，穿過敵人陣線來瓦解他們的生產。敵人一定有些基地是生產重型武器，那需要好幾個回合時間，在他們生產前都是很好的目標。如果敵人生產中心工業水準大都只有1～2的話，即使他有較多數量的生產中心也不足為懼了。

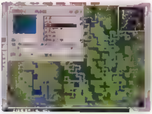
4 兩棲作戰：要登陸敵人堅強守備的島嶼，你必須要有主力艦比較妥當，戰鬥機只能對轟炸機及運輸直昇機產生作用，陸上的兵力仍然要靠岸轟來解決。由於砲兵射程是6，用巡洋艦攻擊可能會先受到攻擊，而主力艦可在距敵7格時發動攻擊。因為移動力3，移動



16吋巨砲齊發轟平目標

一格進入射程後還可發砲兩次，那是可使一堆兵上西天的了，但是千萬要小心飛彈。用戰鬥機及主力艦把目標區清理乾淨之後，你的運輸直昇機就可以大搖大擺的飛進降落並完成佔領。

參、兵種限制



裝甲雄師出發了

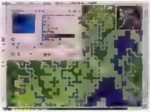
就比反裝甲坦克高，但是經過修正後戰車往往是死得很慘，因爲反裝甲坦克就是設計來對付戰車的。而轟炸機攻擊力雖高，但那是指對地攻擊，事實上，當戰鬥機攻擊轟炸機時就要修正其攻擊點數，以求達到實際需求。因此在手冊中有關修正的部份很重要，了解陸軍在何種地形防禦力能提昇，以及以何種部隊攻擊較佔優勢。像以轟炸機攻擊船艦、以戰鬥機攻擊轟炸機等等，都要考量實際的修正值。

特別要提的是雷達和飛彈的組合，都可使你得到最大10的偵測範圍，以及最大9的攻擊射程，這對防禦的 方的確是較理想的設計 。在油料消耗上，爲了避免麻煩，只有空軍、海軍採用，陸軍完全是無限量的油量，畢竟他們也跑不了多遠，也不用太計較了。

生命點數的設計使得遊戲更合理化，然而受傷超過百分之五十以上的船艦航速絲毫未減卻是有些奇怪。照理說武器受損後或多或少都影響它的性能。修復功能的設定使遊戲有點像狂島浴血了，只是兵種沒有那麼多，這也算是挺好的(如果能加入經驗值就更好了)。

肆、結論

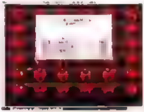
老實說，現在的玩家對遊戲的圖形、音效，甚至包裝都很重視，但要找個十全十美的GAME還真是不容易。戰略遊戲有它基本的架構在，規則是死的，但設計者要能靈活運用它，其實這款遊戲有些類似大戰略以及鐵刁帝國大決戰，而又介於兩者之間。其實筆者是較喜歡像狂島浴血或天使帝國那般有經驗值因素的戰鬥，一個身經百戰好不容易培養的部隊如果沒有點額外的戰力實在有點可惜。另外如果有心的話，空軍似乎太孤單了，戰鬥機對地能力太弱，轟炸機對空能力又太差，應該有像美軍A 4



猶德敵軍的得力幫手

天鷹式或A 7海盜式等攻擊機設計。老實說，筆者從不認爲船艦能打得贏飛機的，如果能提高飛機的能力設定，再加上防空部隊應該比較合理。

由於遊戲所附地圖不少，也有戰役功能可使你逐 戰鬥，耐玩性是不錯。不過動畫方面應該加強，看來看去就是那幾個飛機被鎖定，對地攻擊，以及步兵擊毀反裝甲坦克，實在不夠用心。音效馬馬虎虎，反正玩戰略遊戲除了爆炸聲之外大概也沒有什麼了！電腦的人工智慧方面還好，他也不是笨笨的讓你修理，不同等級的對手表現的確有些差別，但是那還是要看你自己怎麼玩了。整體來說除了圖形方

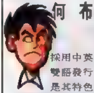


遊戲是以積分來分勝負

面比較簡單之外，應該算是個不錯的GAME，但是如果能把武器的圖形及動畫加強，應該會更好些……糟了！我的主力艦竟然被轟得剩下20點生命值，快快後撤修理，給我記住！「我會再回來的！」（好像某人說過了）。

群英會審 VER 2.0

何布



採用中英雙語發行是其特色，可惜中文版並沒有改善其圖形介面親和力差的缺點，上手困難，會讓人有不知所玩爲何物的缺憾。

Apache

具有陸海空三軍各型武力的戰略遊戲，中英雙語版本似乎是戰略遊戲的新趨勢。人工智慧、耐玩度還算不錯，唯其圖形繪製的有點草率。

Mr.i

佈局與戰術運用配合不會太差的 AI ，造成本遊戲較佳的耐玩度，雖圖形略爲簡略、音效不夠震憾力，倒不至於影響整體的表現。

H.C.L.

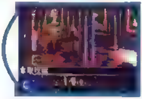
策略運用的戰鬥性質頗爲濃厚，製作單位在人工智慧部份曾下過一番工夫，但畫面的設計則相當失敗，缺乏戰鬥的眞實感。

Darkness

難得看到中文英共存的版本，不過只限開場時選擇， AI 算是適中，畫面就覺得太小了，蠻傷眼的。另外，又支援 Modem ，不過玩起來沒有眞實感。

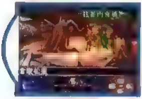
出版公司	第三波
本文作者	曾昭奇

從第一次見到凱蘭迪亞傳奇（以下簡稱凱片）到主編交給我經過中文化的它，已經匆匆十個月了，這段引頸盼望的日子可真是讓人等得心焦啊！



哇！比大衛魔術還厲害！

談起凱片就不能忘了它的製作公司 Westwood，一顆軟體遊戲界的新星，Westwood 因為替 SSI 製作魔眼殺機 1 而嶄露頭角，之後與 VIRGIN 簽約發行沙丘魔堡系列而奠立了在娛樂軟體界的基石，最大的好消息是 Westwood 已開始著手製作凱片 2 代了，更豐富的故事是無庸置疑的，但讓我們先看看凱片的真面目吧！



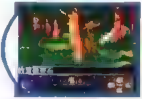
它會不會連我也吃了？

初次見到凱片是在一台有 MT 32 的電腦上，馬上就被它精心譜奏的音樂吸引，再加上配色亮麗的畫面，讓人不得不駐足欣賞，當時猴島小英雄 2 剛發行不久，比較起來卻一點都不遜色，而且凱片中的主角還可學習魔法，劇情的設計在某些方面來說還超越猴島 2 代。凱片的故事是在魔法無所不在的凱蘭迪亞大陸發生的，在那兒人類與自然界維持著和諧的關係。

且以凱雷之石做為友好的憑證，但奸臣瑪爾寇為了奪取皇室大權而謀殺了國王與皇后，幸而皇家神秘學會會長與皇后的父親凱蘭克以魔法將瑪爾寇封印在城堡內，凱蘭克並帶著身為王室唯一繼承人的外孫布蘭登隱居，就在布蘭登長大成人之際瑪爾寇身上的魔法枷鎖也失效了，於是打敗瑪爾寇、奪回蒙塵的凱雷之石、拯救凱蘭迪亞的重任就落在布蘭登這個不知自己身份的毛頭小伙子身上了。

先談談凱片的操作介面，當然也是一隻滑鼠通吃整個遊戲，較特別的是主角所能攜帶的物品數量被限定為十個，和以往的文字立體冒險遊戲讓主角帶著一大堆的東西亂跑，並一樣樣的試出用途的方式不同，不過物品倒是可以隨意丟棄，不用擔心找不回來，這方面玩者只要把物品集中於一個場景便可解決。此外在遊戲中布蘭登會習得醫療，破解，飛行，隱形外加一個滅人卷軸，法術的施行只靠護身符上的寶石輕按一下即可，整體來說是方便得過份。

文字立體冒險遊戲的精髓在於與其中之人物胡扯閒聊，但凱片中竟然只有八位人物。雖然這幾位配角提供了不少訊息，對白也可稱得上幽默風趣，但總覺得不夠熱鬧，好像缺了點什麼。由於劇情是採溫馨輕鬆走向，即使是瑪爾寇這位遊戲中的魔頭也只讓人感覺他是個壓抑過多、惡作劇過份的小丑，協助布蘭登拯救凱蘭迪亞的三位法師，個性是亦莊亦諧，有丟三落四的老頭子，也有待主殷勤的女士，不知 Westwood 是否會將這些角色鮮明的人物沿用到凱片 2 代中？

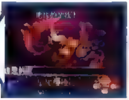


試試新護身符的魔力

遊戲整體架構並不複雜，謎題所給的提示依故事慢慢進行而由淺入深，較難與較繁瑣

的部份就是生日石的排列與巨蛇洞穴的探索，加上中文化的訊息使得該片成為一文字立體冒險遊戲入門者的試金石。

畫面與音效可稱為該片引以自豪的部份，撇開開場動畫不談，光是主角喝了藥水變小與變成飛馬的動畫再加上結局動畫就可讓玩家感受到 Westwood 美工們驚人的功力，其他諸如施法、決戰等部份堪稱完美。該片以 MT-32 發出的背景音樂是無可挑剔，但 Ad-Lib 的使用者也能聽到優美的樂曲，由於開始時柔和的曲調、山洞中由詭異氣氛所配合緊張扣人心弦的音樂，讓人覺得 Westwood 第一個文字立體冒險遊戲的確可為他們贏得不錯的口碑。

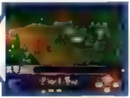


不吃騎士的龍卻走湖塗法師

中文化的過程可說是該片在國內發行所出現最大的缺點，第一個問題是拖，從國內代理商去年九月即號稱篤定上市到現在已經多久了？再其次是中文訊息有部份不知所云，還有錯別字！

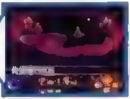
滿地寶石該怎麼放？

訊息的英翻中不僅是句子的翻譯，譯者是否根據場景而譯出正確的雙關語更是重要，以該片國內代理商的規模不該只是把訊息隨便找個人翻譯就算了事。該片的英文訊息並不難，發行雙語版既可增加銷路又可照顧大多數的玩家，何樂而不為呢？



我不要復仇了，改行當珠寶！

訊息的翻譯與說明手冊翻譯的不同點在於手冊的翻譯只要字對字、句對句的照本宣科，而訊息的譯者必須對整個遊戲故事的來龍去脈瞭若指掌，甚至某些謎題的設計是要玩者由物品名稱去聯想它的用途，不可不慎。若是對於雙語版的發行有實際上的困難，最低限度也要請一位玩完整個遊戲的人來做翻譯這項工作，以表示對消費者的尊重。據說該片將會有全語音的光碟版，擁有光碟機的玩家將有機會一窺它的原貌。



對五球中四球，有待加強！

總體說來，該片以一個溫馨清新的童話故事為起點，讓劇中人物的性格與幽默的自嘲做為笑點，最後以王子光復王國的喜劇收場。Westwood 是否能在 Lucas 與 SIERRA 兩大公司壟斷大多數文字立體冒險遊戲市場的情況下另闢蹊徑？該片的第一炮已經打響了，期待續集中分為七個章節的故事能為 Westwood 樹立更成功的里程碑。

群英會審 VER 2.0

何布：在難解的[redacted]一小段精彩動畫來犒賞玩家的機智，遊戲的過程讓人興奮不已，美麗的畫風與動聽的音樂更是賞心悅目。

Apache：遊戲場景的光差對比繪製的相當成功，感覺相當綺麗迷人。音樂、音效、動畫、操作界面表現皆很不錯，唯中文版本有[redacted]。

H.C.L.：具有童話色彩的文字冒險遊戲，畫面配色相當豐富，操作方式也十分簡便，故事風格清新而有趣，適合初次涉獵此類遊戲的玩家欣賞。

GEMINI：故事性不錯，但劇[redacted]短、迷宮太過繁雜是缺點之一。中文翻譯與英文原意似乎有出入。

Mr.i：劇情主題明確層次分明，動畫處理不輸電影手法，Westwood 的表現可圈可點，嗯！英文版比較對味！

橋牌高手

出版公司	軟體世界
本文作者	Today

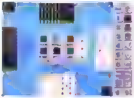
橋牌高手是在筆者的電腦上"存活"最久的遊戲，最主要的原因是它具備了許多其它 Games 沒有的特點。筆者將在本文中把這些特點向各位一一介紹！

橋牌是在歐美風行已久的遊戲；由於它是四個人一起玩的，所以也常有人拿"麻將"和橋牌相比。雖然兩者均屬鬥

我們不是在打麻將喔！

智的玩意兒；但麻將可是各人自掃門前雪的打法，而橋牌則因和對面的人爲一組而互爲對家，必須利用各種有形無形的方法來完成最高的合約，所以可以展現的技巧及機智較多。

橋牌的玩法十分簡單，那就是您和您的對家如何運用手上的牌來完成最高的合約，或是阻礙敵方完成合約！玩牌的過程則可區分爲「叫牌」及「玩牌」。當發完牌之後，每家都有強弱不同的十三張牌。別忘了，您的對家正積極地等待和您合作，您可不能只顧自己而忘了對家的存在啊！由於和對家的默契十分重要，這也更增加了電腦程式設計時的難度。筆者雖然玩過許多橋牌的 Games，但橋牌高手（Bridge Master）最令我愛不釋手！我想最主要的原因就是它真是面面俱到，而且玩法十分有彈性。所有您所想得到的、想不到的，一些有的、沒有的東西都可以在橋牌高手中找到！再加上它的畫質好，解析度高，又支援各種音效卡。所以，想找一個

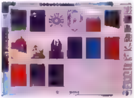


還種桌面材質花色。

能和橋牌高手匹敵的橋牌遊戲可還眞不容易呢！說了這麼多它的優點大家可別以爲我是 Capstone 公司宣傳部派來的間諜喔！我當然會本著特約作家的職業道德，公平的爲大家作一番介紹！

A．安裝：

Capstone 公司出的 Games 很多，而且畫質及解析度也都十分好，可惜有一個很大的問題就是安裝的速度太慢了！好在這個公司出的 Game 大多是 1～3 張磁片，不像創世紀或是國王密使等大型的 Game，否則安裝起來可是會要人命的！當然您必須選擇音效卡及螢幕的介面卡。若您不是 Super VGA 的話，撲克牌背面的圖案及桌面的種類會比較少！



Super VGA模式下才有如此多圖樣

B．設定：

這是橋牌高手最値得稱道的地方了。正如筆者前面提到的，橋牌是需要和對家的合作，才能打得好。但您現在的對家是一部電腦，它要如何才能和您合作無間呢？這就得依靠您告訴它了！在一般的情況下，您可以不需要任何約定的打橋牌；也可以學習使用各種規定嚴謹的既定的"制度"。像是最普通的「自然制」或是許多高手愛用的「中華精準制」等等。這些制度大多應用在叫牌上，並可避免不必要的誤會，但不同國家或組織使用的不同制度也不可能全部被橋牌高手所包括；不過橋牌高手中卻也提供了八種一般共通而常見的「叫品」，例如：黑木氏特約、弱二開叫、強二開叫、Jacoby 轉換叫，及追伴賭倍等等。這使得橋牌高手的可玩性大大增加。

另一項重要的設定則是設定玩法的類型。一般人的印象總認爲橋牌是四個人打的遊戲。

當然這種說法並沒有錯。這也就是橋牌高手中的第一個選項（Rubber），盤式計分的玩法。顧名思義也就是一盤一盤的計分。這種計分法雖然簡單但並不公平也不太實際。中國人迷信風水，玩牌的人也一樣，也許今天南北家的風水特別好，那東西家人不就成了陪公子打牌了嗎？而且在一般比較正式的橋牌打法都是一隊四人；南北家和敵方的東西家打，而友隊的東西家則和敵方的南北家打。如此一來的話，不公平的問題便得以解決了，因爲現在您們南北家拿好牌，過了這一輪，同一付牌就移到下一桌，敵方的南北家也就拿了同樣的好牌。所以在計分上十分公平，也較能看出技術的高下！爲了因應這些實際的需要，也提供了 Duplicate 及 Pairs 等不同的打法。

高解析度所呈現出的效果。

所以，同樣的幾套牌可以讓您的朋友打打看，看誰打得好。或是由電腦代勞，順便看看您的功力是否比電腦高！不過就筆者多次玩此 Game 的心得是：程式設計師爲了讓玩家有信心，所以電腦的分數通常較低。當然啦！計分時另一項值得注意的事就是現在是那一個方向「有身價」！有身價時若是打到「成局」的話，分數較高！

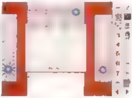
橋牌高手的設定並不只有以上所說的幾種。像是難度設定，則可設定從新手到職業選手等不同的段數。但若不選職業選手的話，電腦根本就亂打，毫無挑戰性，而且對家這麼遜，玩起來十分沒力，所以最好選較高的段數。另外，您也可以選擇合約的種類，當然這一選項並不是爲了模擬真實的打牌情況，而是提供您練習特殊牌型的打法。像是專發無王的牌型或是成局的牌型等等。這可

各種狀況可供設定。

使您養兵千日，用在一時；當您在真正打橋牌的時候不致浪費了特殊的牌型。其它功能像是「Best Hand」可讓您選擇好牌落誰家，而叫牌風格則有積極進取（有時候好像積極得過了頭，根本忘記手上沒那麼多好牌！）、保守及中庸。而出牌的特性則有浪費王牌、詭計多端及中庸等。

C．叫牌：

叫牌在橋牌中佔著十分重要的地位。絕大多數的合約也

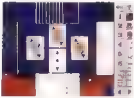


橋牌遊戲的精髓－「叫牌」

都是爲了叫牌而設計的。而特殊的叫品則是爲了拿到好牌而想打到成局而設計的。在橋牌高手中提供了八種叫品。

「Blackwood」是爲了滿貫而設計的，若是叫牌的過程中，某一家發現他們可以打到滿貫（Slam），他可以叫 4NT（四無王）來詢問對家有幾張 A，再用 5NT 來問有幾張 K 等等。「Gerber」則爲了避免 Blackwood 中叫得太高、卻沒打到的問題，而以 4 club 代替 4NT。這些滿貫的叫品專供遇到千載難逢的好牌時使用！（當然您可以設定專打滿貫牌型，而且好牌又專門落在您家，那就可以常常使用這兩種叫品了！）

弱二開叫（Weak two）則是提供給不夠開叫的點數，卻持有至少六張的長門。但 2 club 是保留給強二開叫使用。強二開叫則和弱二開叫相反，它表示您一手的強牌，而且十分有可能可以打到滿貫的好牌！另外的開叫叫品有阻斷性開叫（Preemptive）專門提供給有一超長門的牌組，由於必須從三階到四階起叫，可以成功地攔阻敵方訊息的互通。



彷彿在賽局世界中打牌

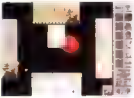
Stayman 則是在 1NT 後尋找高花（Spade 或是 Heart）的叫品。Take Out Double（迫伴賭倍）則是告訴對家您手上除了敵方叫過的牌外，都十分強，這時對家必須回叫，不可以 PASS。而轉換叫（Transfer bids）則適用於較複雜的情況。橋牌規定由第一叫出王牌的人主打，但從許多既定的叫品中

您會發現，許多花色並不是因爲強而叫的，而是詢問叫品；若是持有強牌的人變成了夢家而必須亮牌的話，敵方很容易看出您的弱點而破您的合約。所以應變之道就是使用轉換叫，也就是在1NT之後用低花（Diamond 或 Club）來誘使持有強牌的對方叫出高花的長門！

以上介紹了在橋牌高手中有支援的一些叫品，若是您熟練以上的技術的話，更可以研究一下更完備的〝制度〞。這樣的話，您成爲橋牌高手就更指日可待了！

D．打牌：

打牌的不二法門就是要記牌：即使您記不清楚所有的牌，也必須隨時地注意王牌及其它大牌的動向。當然若只是記牌就可以打得好的話，大概沒有幾個人可以打敗電腦了。所以，其中仍然有許多技巧的。像是偷牌就是常用的技巧之一。最簡單的例子就是您是莊家，而某一門您持A、Q，夢家只有小牌，K則流落在敵手；您可從下家引一張小牌，引誘敵方的K掉下來，那您就可以一網成擒了！若是敵方扣住K而放小，您的Q也可以偷到一墩。寫到這裏筆者不得不偷偷告訴大家在橋牌高手中的小弱點：那就是您會發現，當您在偷牌的時候，若是敵方的計時的地方出現「＊」（表示電腦在思考）的時，那就表示大牌（也就是您想偷的牌）就在那一家！若它沒有，電腦根本毫不思考就丟出一張小牌。您說在這種情況下偷牌是不是十拿九穩呢？這也是橋牌高手裏的一個小敗筆！


特殊的背景及牌面

對付橋牌高手還有一招。那就是當電腦引牌的時候，第二家不要用大牌去吃，而留待第四家去吃。因爲如果第二家壓大牌的話，電腦控制的第三家會出更大的牌。若第二家出的比第一家小的牌的話，電腦控制的第三家常會誤以爲第二家勝了而放小，那您就可以很輕易地多吃一墩！

以上所提到的橋牌高手設計上的兩個缺點，只是讓您比較容易勝過這個程式。但在實際打牌時還有其它的技巧。像是爲了要建立一組長門的花色，您可能必須讓送一些可以吃的牌，反正放長線釣大魚，等到敵方大牌用完了，您的小牌也可以建奇功！

當然橋牌之所以稱之爲橋牌最重要的原因就是要有「橋」（Bridge）。即使有很好的牌，但若不能上手，那一切也都是枉然的。所以，一定要注意橋的暢通。其它像是製造缺門，以便用王牌來贏墩也是常用的技巧。

橋牌高手還有許多特點。像是叫牌或是玩牌的過程均可隨時重來。語音的支援使得打牌更有臨場感，而您更可選擇爵士樂、古典樂或是流行音樂做爲背景音效。筆者是毫無保留地將它向您推介！若您有些「求友不如求已者」而不敢和您的朋友打牌的話，讓橋牌高手有耐心地引領您進入高手的殿堂，更讓您的朋友刮目相看！

群英會語 VER 2.0

何布

一個極富彈性的橋牌遊戲，可以隨心所欲調整你所要的玩牌環境，只可惜AI上仍有不足的地方，其實力仍然無法玩得過一般入門的橋手。

Apache

比一般的橋牌遊戲多了語音效果，增添了一份臨場感。遊戲中具有多種專業的叫牌方式，讓人能更了解到橋牌的叫牌技巧。

H.C.L.

擁有多種叫牌的方式，並可視自己的狀況隨時調整對手等級與遊戲進行的方式，配樂頗爲動聽，畫面色彩豐富但畫工有待加強。

Darkness

精細的畫面、悅耳的音樂、清晰的語音，構成了這個遊戲。基本上整個 Game 感覺不錯，是橋牌遊戲中的精品，電腦AI也算高，只可惜不太會「偷牌」。

Mr.i

雖然娛樂性十足（畫面、音樂、音效、語音），功能性佳（玩法、操控、編修、重播、電腦連線）。不過，橋藝智育類型的遊戲，更要緊的是合理化的人工智慧。

多媒體世界

ENTER
9月2日～7日台北電
相見
TEL
FAX (07)339-1230

瘋狂小旅鼠
II
Psygnosis and Lemmings 2 The Tribes are trademarks of Psygnosis Ltd. Unauthorised copying, hiring, lending, public performance and broadcasting of this game is strictly prohibited. PC Screen Shots
reserved. A DMA DESIGN PRODUCTION PRESENTED BY PSYGNOSIS
Manufactured and Distributed in Taiwan & Hong Kong
trademark of International Business Machines Inc.
Psygnosis

英雄榜2

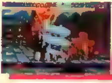
／俞伯翰

各位讀者，記者現在來到世界勇士格鬥大會的會場，現場觀衆情緒激昂，而各選手也躍躍一試，想打敗各方來的好手，奪得冠軍。但是根據記者所得到的馬路消息，這次比賽並非單純的格鬥賽，而在其背後更藏著一項陰謀……。不過現在場內並沒有異樣，群衆仍然熱情的叫喊，而選手們也在各選手室休息，會場的警衛也在會場內外巡邏著。再過一會兒比賽才要開始，咱們就先到各選手室訪問各選手吧！以下就是各選手的訪問內容：

充滿血脈賁張的氣氛！

Hanzou

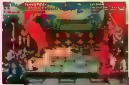
我就是日本忍者集團中最強大的「伊賀忍者集團」的年輕頭目，我的口頭禪是：「不論任何人的挑戰我都會接受。



昇龍拳

Fuuma

我就是前面伊賀忍者頭目的死對頭，「風魔忍者集團」的頭目，以往我常敗在他手下，所以爲了在這次比賽贏他及奪得冠軍而不停地鍛鍊功夫。



雙方戰的旗鼓相當

Dragon

我是中國五千年悠久的歷史文化孕育出最強的拳法師，也是目前閃耀的電影明星，我的偶像是李小龍，所以我的裝扮也很像他。

火龍飛踢

J.Carn

我是蒙古大陸武術界的霸王，爲大陸的武術冠軍，今天特地來取下世界冠軍的頭銜。我最喜歡向人展示我勝利的驕傲，記者先生，你要不要也看一看啊？順便告訴各位我最大的武器是「韌性」，而且對手越危險我就越強。

吃我一記重拳

Janne

在我出生的地方，所有的男人都被我打敗了，雖然我有很多追求者，但都比我還弱，所以我希望這次能找到比我強的男人和他結婚，但首先他必須打倒我這個以聖劍和鎧甲護身的女戰士。

火鳥氣功

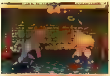
大型電玩遊樂場

Muscle Power

我原來是職業摔角手，在摔角場上所向無敵，而且我每一項特技都有強大的破壞力，我最喜歡找強者決鬥了。

被我逮到了吧！

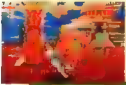
Brocken



我的肉體經過嚴格的訓練，練成了有如鋼鐵般的身體。我的身體各處都藏有武器，而且我非常的冷靜，所以各種對手一遇到我，只有成為我的手下敗將，哈哈哈……。

吃我[illegible]

Shura



我是我的故鄉中繼承傳統的勇者，為了成為真正的勇者，我從小就不斷地接受訓練及教導，「真空飛膝」就是我的得意技巧，所以我的外號是「真空修羅」。

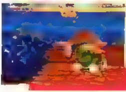
真空飛膝

Rasputin

其實我不是為了奪得冠軍而參加比賽的，我是為了告訴人們「戰鬥有多麼不實際」而戰的。我用魔法來擊敗對手，來實現我的理想。

菩薩掌

Erik



我出身在北歐，我的族人世代都與大海搏鬥，所以都有很大的力量，我是為了讓所有人都知道我族的優越而參加比賽的。

冰凍霧

Mudman

我生活在南美洲的某原始部落，而我一出生便有通靈的能力，所以我能自由自在地操縱萬物中的精靈，來幫助我作戰，大家都叫我「精靈戰士」。

小小飛鏢怎麼夠看呢

Ryoko

我自小就在父親開的道場接受訓練，但不知道什麼才是真正的武鬥家。我是為了探索如何成為一個真正的武鬥家而參加比賽的。

凌厲無比的空摔

J.Maximum

我曾經得到MVP的榮耀，從小在橄欖球方面有天分，但因為在某場比賽中不慎殺了人，所以才被取消比賽權，球場上人稱我「殺人機器」。

霸氣十足的衝撞

Captain Kidd

全球七大海洋都在我的統治之下，我就是名符其實的大海盜。我最喜歡危險的事，越是危險，我就越能激起鬥志去克服。

海盜氣功

[illegible]訪問完所有選手，而且比賽也開始了，本次大會比起上次的大會也有些改變，其中參加的人物由原來的八人改為十四人，而每位選手也練了更新更多的招式。

多了六位競爭對手

大型電玩遊樂場

MATCH

就是正常一對一的格鬥，直到對方體力耗盡爲止，或時間到比體力多者勝。

DEATHMATCH

也是正常格鬥方式，但一方體力減少，另一方體力就增加，而被擊倒的人也可靠自己的毅力在十秒內爬起來繼續戰鬥，並且四周還有許多陷阱在等著各位選手。（P.S.：只要打敗八人即可得到冠軍）

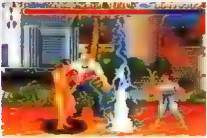
記者：

啊！Hanzou 真強，竟把 Fuuma 的飛鏢彈回去，Fuuma 也不甘示弱，把飛回來的鏢再彈回去……哇！Hanzou 又準備要把鏢彈回去了，兩人果然是死對頭，誰也不願認輸。沒想到居然能把對手的氣功或武器彈回去，可見各位選手都比上次大會強多了，這次比賽眞有看頭！

記者：

哇！冠軍終於產生了，先前被看好的 Hanzou 果然奪得冠軍，這下 Fuuma 要氣炸了。喔！久等的「破戀終結者」果然出現了，上一次就被打敗了，沒想到這次還敢來獻醜。Hanzou 三兩下就把這白癡幹掉了，終於可以開始頒獎典禮了。

記者：



轟……轟！突然有四道閃電打下來，會場的人四處逃竄，我實在很想逃，但我如果交不出這稿，主編就要把我 FIRE 掉。啊！有個怪球出現在 Hanzou 眼前，咻變成了一隻怪物，好像要把 Hanzou 吃掉，Hanzou 也很勇敢得向前迎戰。上帝啊！希望 Hanzou 能把牠給解決，否則我就慘了！

記者：

雙方都戰的非常累了，啊！沒想到 Hanzou 使出他的必殺技「烈風斬」……倒下去了！怪物終於倒下去了！原來牠想打倒世界最強的人，進而稱霸世界，還好 Hanzou 技高一籌，Hanzou 果然是真正的強者，這下我也可以交差了。

場中觀衆則目瞪口呆一陣沈默。
裁判正思考如何判決。
刺殺出局！攻守交換！
中華職棒

現在是兄弟隊的打擊
上場的是位強打者，觀衆拭目以待，看味全隊的表現。
在休息室中，球員則利用此短暫時間，恢復體力。

投手已舉腳準備點燃本局戰火！
投手正思考以何種球路克制敵方。
雙方你來我往，做職業性演出，場外觀衆視線已完全融入比賽中。

比賽進行至最後半局，雙方比數是0比0，三壘有人。
來個高飛球送隊友回來。
這是最後反攻機會，希望弟兄們好好發揮。
一定要封鎖他們才能延長比賽。

三壘跑者似乎知道下位隊友打擊方式。
清脆的一聲，白色的球在藍色天空下成爲來人目光的焦點。
KAAAA

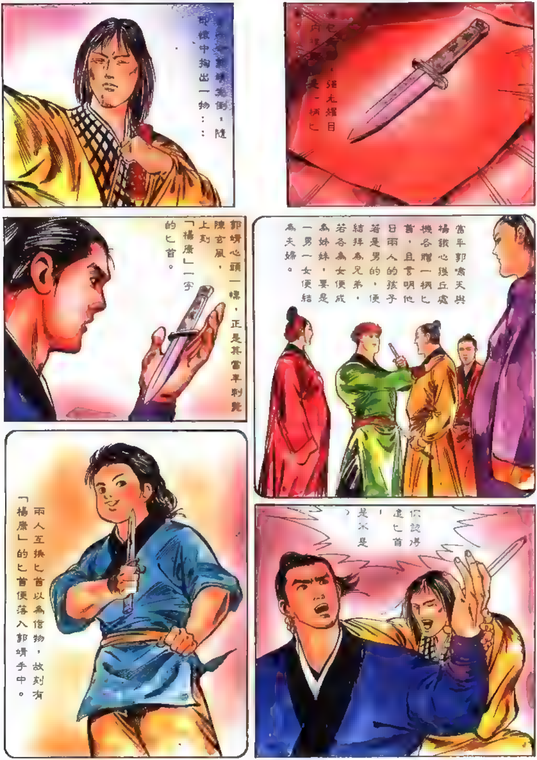
中堅手接殺了這個高飛球。
味全隊捕手雙眼凝視快速傳向本壘的球。

而跑者眼中盯著唯一的目標—本壘壘包
跑者撲向本壘而球也傳進捕手手套中！

安全上壘，比賽結束！
兄弟隊繞場接受觀眾的歡呼。
加油
觀眾的熱情及相關人士的努力，我們在此預祝職棒運動能日新又新，更上一層樓。
THE END

射鵰英雄傳
陳卓球畫

你從蒙古來？
前輩，你怎麼知道我從蒙古來的？
你叫楊康，是不是?!
不，晚輩姓郭。
你給我坐下！


倒，隨
從懷中掏出一物……
光耀目
是一柄匕
郭靖心頭一震，正是其當年刺斃陳玄風，上刻「楊康」一字的匕首。
當年郭嘯天與楊鐵心獲丘處機各贈一柄匕首，且言明他日兩人的孩子若是男的，便結拜為兄弟，若各為女便成為姊妹，要是一男一女便結為夫婦。
兩人互換匕首以為信物，故刻有「楊康」的匕首便落入郭靖手中。
你說得這匕首是不是

說到此處，女子忽地手上一緊，郭靖痛苦萬分。
是啊！晚輩幼時曾用這匕首殺死了一個惡人，那惡人突然不見了，是匕首也……
啊！妳是鐵屍梅超風！
你看看我是誰！
是賊男子地下有知，將殺了他的仇人引到我手中嗎？
十餘年來遍找不獲的殺夫仇人，忽然自行送上門來，梅超風霎時心中喜不自勝，卻又悲不自勝，一生往事斗然間紛至沓來，一幕幕在心頭閃過……

我本來是個天真爛漫的小姑娘，父母當作心肝寶貝般看待，那時我的名字叫作梅若華。
後來父母不幸去世，我受著惡人欺侮折磨！
師父黃藥師救我到了桃花島，教我學藝，給我改名為梅超風，他門下弟子個個的名字中也有個「風」字！
眾師兄弟中，二師兄對我最好。
慢慢大家年紀長大了，我心中有了他，他心中有了我：：：終於做出越軌之事！

我們懼怕師父的責罰，盜了半部九陰真經趁夜出走。
覓得一處深山以苦練經中武功。
可是只練了半本，我丈夫便說經上所寫的話他再也看不懂了，就是想破頭也難以明白！
賊婆娘，九陰真經只盜到了下半部，上半部經中紮根基、練內功的秘訣絲毫不知，而經上武功屬於道家，跟師父所教的完全不同，我們再也練不下去了！
什麼？要回桃花島？
除非我們到桃花島連上半部也一起盜來！
我們雖然懼怕，但終敵不過武功秘笈的吸引。

我一人心驚膽顫的到了桃花島，但那時師父的大對頭正好找上門來，他二人說的就是九陰真經的事。

他們爭吵了一會便動起手來，那人是全真教的，說話傻裡傻氣，但武功高得出奇，我就是想也想像不到！

但師父還是比他勝了一籌！
這場比武只看得我們魂飛魄散！
我們看著師父把那個對頭擒住，要他立下毒誓，不得自行離島逃走。
乘師父不在，我們便潛到師父房中……

福爾摩斯探案
陳卓球畫

已查出鎂化妝的玫瑰從凱特園廣場一間花賣出。
幫我包些紫羅蘭，這裡是兩英磅，剩下是給你的小費。
我是想向你打聽一天前向你買玫瑰的男士，他是不是寫了張卡片，就是這張，看一下。
哦！我想起來了，當我幫他取完之後，他還邀請我到對面的月門酒館去喝一杯呢！不過，我拒絕了。
他說了些什麼？
那些話是任何女孩子都不願意重覆的，他甚至將煙頭丟在我的水桶裡。不過我看到他好像看了看袖子，嘴巴好像一直咒罵著，就離開了。其餘的，我就不知道了。
咦!?
謝謝！若再想起些什麼，請再通知我。

華生，你看看這個！
是一粒袖扣，看來相當昂貴。我猜了，一定是那個男人掉的，所以他才會看了看袖子並找尋看！
我想既然如此，我們到月門酒館碰碰運氣吧，或許能查出點什麼？
對不起，這裡可不是廣播站，我還有生意做，請便吧！
酒館
我想你最好還是合作點，你過去的那些檔案，蘇格蘭場的人一定會相當感興趣的。
你想知道什麼？
對了，我想起來了，曾經有個年輕人來打聽她的消息，這個年輕人看起來挺不舒服，的，好像是在哈頓的化學器材行做送貨的。
莎拉：這個名字好熟……
我們正在找一個年輕人，最近他曾向你或你店裡的人打聽一位莎拉小姐的事情。

謝謝你幫了我一個大忙，你認得這付袖扣嗎？
這是布萊姆先生的。
誰是布萊姆先生？
也是個吹牛大王，老是吹噓他是全倫敦最好的標本剝製師，門上那個老虎頭便是他的傑作。
那裡可以找到他呢？
老實說，我也不知道，不過在貝利煙草店裡還有一個他做的動物標本，你可以去那裡打聽看看。

很抱歉！老闆去了蘇格蘭場打獵，恐怕這幾天都不會回來，你有事找他嗎？
我急需知道牆上那隻麋鹿標本是在那裡製作的，你知道嗎？
很抱歉！我也不知道，我也是剛剛來此工作。
我非常喜歡這個標本，可以讓我仔細看看嗎？
請隨便，不過請小心點。
福爾摩斯非常仔細地觀察著標本，甚至是背後桃花心木板也不放過！
剝製之家
標本背後刻著的地址就是這裡。

噢！真巧，布萊姆先生剛好外出，我是他的助手，或許我可以為兩位效勞。
我們來調查一宗案件，請問你認識一位莎茲小姐嗎？
對不起，我從來沒見過這個女人。
這把刀是做什麼用的？
請小心點，它非常鋭利，我通常都用它來分割毛皮、皮下組織和一些其他的東西。
福爾摩斯發現工作檯上有一把狀似外科用的手術刀，不過它的刀刃較長，並且刀刃呈鋸齒狀

我想莎菈小姐就是被這種刀子殺害，或許可能就是這一把。如果你不和我們合作的話，你很可能會被認為是本件命案的疑犯，我們現在必須馬上找到布萊姆先生。
你不必逼我，我已經把我所知道的告訴你了，我是在走中親到布萊姆先生與其人在碼頭附近碰面。
你能否簡單地描述一下布萊姆先生的長相？
中等身材，灰色頭髮，戴了一頂高帽子及一付眼鏡。
碼頭是個很大的區域，華生，麻煩你去借警犬托比來幫忙，而我則到哈頓街那家化學器材行走一趟，屆時在碼頭碰面。
化學器材行
你曾之貿到凱特花園廣場嗎？
嗯，我每天都要去那邊送貨。
你認識月門酒館的老闆嗎？
別裝傻了，莎菈小姐被謀殺了，而你又在最近到處打聽她的消息，你和她到底有什麼關係？
我不認識，我從來沒進去過酒館裡。
謀殺？她怎麼會死的！其實我甚至沒和她說過話，我只是她的忠實戲迷，我只是想知道所有關她的一切！！
沒有，請你離開吧，我想一個人靜一靜。
對不起，我不知道莎菈小姐有你這樣一位熱情的戲迷，你是否有關本案的任何消息呢？

福爾摩斯離開了化學器材行前往碼頭與華生會合。帶著警犬托比敏銳嗅覺，很快就知道兩夫婦在一所破舊的貨倉之中。
福爾摩斯從窗戶望進去，看見二人在客廳，其中一個戴高禮帽，另一人則正在檢視一串項鍊。
華生，一項可怕的罪行已經在我們眼前發生了。我們一定要以迅雷不及掩耳的速度將兩人逮捕。
福爾摩斯與華生破門而入、很快地將兩人逮捕。這兩人到底是不是謀殺拉莎的兇手呢？還是另有其人？福爾摩斯總會找到答案的。

軟體世界交誼廳

大家好，歡迎光臨軟體世界交誼廳！

近來常聽許多朋友問起：「軟體世界交誼廳到底是什麼樣的專欄呢？」為了匡正視聽，並解開眾人的疑惑，本人願意在此向大家做一明確的說明：

「軟體世界交誼廳」是一個聯誼性質的專欄，主要在提供諸位 Game 林同好一個交流感情的園地，如果有任何電腦或攻略方面的問題，也可藉信件互相討論，但本人由於分身乏術，並不提供解答的服務。

希望大家一本一貫的熱忱，踴躍來信，讓這個屬於大家的園地能夠欣欣向榮，否則，我這個老人家只好去睡火車站或地下道了……

廳主 蘭花草 謹

本頁因涉及個資，隱匿其資料，但仍保留當事人。

姓名　鍾尚謙
年齡　14　性別　男　電話　[redacted]
住址　彰化縣真洲鄉陳卅村[redacted]
曾玩過的遊戲　捍衛雄鷹 3.0、X WING、笑傲江湖、吞食天地 II、太平洋空戰英雄。
留言　接觸電腦一年多了，最喜歡玩模擬飛行類和戰略遊戲，現在最期待空戰將此遊戲

姓名　聶貴智
性別　男　電話　[redacted]　年齡　14 歲
住址　台北縣中和市新興路[redacted]13 號
曾玩過的遊戲　吞食天地、織田A計劃、笑傲江湖、X WING、布蘭學斯少集
留言　本人接觸電腦已有二年多了，所以有交些對 GAME 修改或者是對 GAME 的新問題，有興趣的人，多多交流。

姓名　彭書陽
年齡　16　性別　男　電話　[redacted]
地址　台南縣新化鎮信義街[redacted]號
曾玩過的遊戲　笑傲江湖、魔法、文明帝國、大將傳、楚漢之爭、吞食天地等
留言　在下是一位熱愛戰略、角色扮演的玩家，算算電腦入齡已一年多了，希望交到一位個中老手，指點小弟的功力

姓名　王信林傑
年齡　12　性別　男　電話　[redacted]
地址　高雄縣鳳山鎮自來路[redacted]號
曾玩過的遊戲　鬼屋魔影、實境叢林、吞食天地、魔法 II
留言　希望交到喜愛 RPG、戰略之 GAME 的好友，並想要了解 PC TOOLS 方面的知識

姓名　謝志賢
年齡　14　性別　男　電話　[redacted]
地址　高雄縣鳥松鄉大華村本館路[redacted]14 號
曾玩過的遊戲　笑傲江湖、無敵時刻 2000、魔法 I、II、吞食天地 II、暗黑 II、超級賽車、俠盜獵車手
留言　希望能交到對 PC GAME 有研究的人，另外本人對於模擬飛行也很有興趣，希望那位先生、小姐能夠多來信，年齡不是距離，性別不是問題，謝謝！

姓名　張文威
性別　男　電話　[redacted]　年齡　15
住址　台中市天祥路4巷[redacted]號1樓
曾玩過的遊戲　魔神戰記、銀河飛將、魔法、天使帝國、夢幻模擬戰
留言　由於這裡的 Game 友不多，希望能與喜歡戰略的 Game 友交往，以交好友，以便有 Game 可玩，有難同當，來信吧

姓名　陳建宮
性別　男　電話　[redacted]
住址　台中縣大里鄉成功路[redacted]巷[redacted]弄22號
曾玩過的遊戲　魔眼殺機 I、風林火山、三國志、英雄傳說
留言　想多交一些 RPG 之友

姓名　戴明宏
年齡　12　性別　男　電話　[redacted]
地址　台南市勝利街[redacted]巷[redacted]號2樓
曾玩過的遊戲　魔法門 VI、魔神戰記、太空戰士、捍衛雄鷹 3.0、笑傲江湖、超級大富翁、吞食天地 I、II
留言　本人喜愛 RPG 和 SLG，也很喜歡改造遊戲，本人已修改過許多的 GAME，而本人也正在學組合語言，希望各位前輩多多指教。

會計高手

[illegible] 算盤、計算機、... 會計高手 [illegible]

[illegible] 一位會計高手 [illegible] 工作

如果您是老闆或是記帳員就請 [illegible] 的工作身份，因為 [illegible] 的簡化自己的工作份量。

[illegible] 進入電腦中的管理系統 [illegible] 要將發生的交易金額輸入 電腦 [illegible] 不但省時、也省去很多人工作業疏乎所造成的錯誤，還不僅比高 [illegible] 會計 [illegible]

[illegible] 會計高手」，當然是自可當老闆 會計 [illegible]

系統功能：

1.科目作業	⑤現金帳簿	⑨損益表	⑫使用設定	⑰資料[illegible]
2.[illegible]作業	⑥總分類帳	⑩資產負債表	⑭特殊科目	⑱[illegible]設定
3.[illegible]	7.[illegible]分類帳	⑪計算機	⑮傳票編號	⑲年度結轉
4.[illegible]	8.試算表	12萬年曆	⑯片語設定	〈PS〉 不限輸入筆數

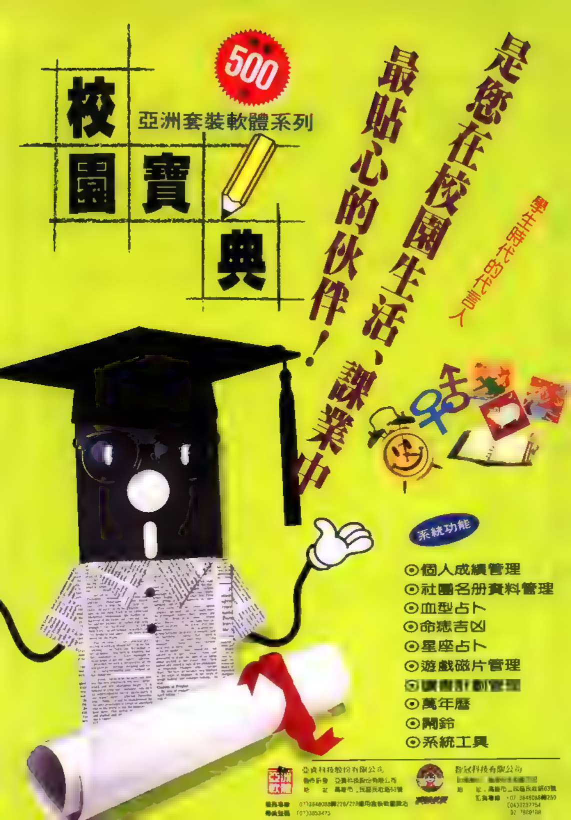
定價 $1500元(標準版)

具有萬元身價的套裝，只有千元的心動價

能為您做24小時的帳務管理，是最佳的會計理財高手

製作研發 亞青科技股份有限公司
地 址：高雄市 民[illegible]路53號
服務專線 (07)38[illegible] 8088轉228 229[illegible]

代理商 智冠科技有限公司
總 址 高雄市 民[illegible]路63號
[illegible]專線 [illegible]



500
校園寶典
亞洲套裝軟體系列
是您在校園生活、課業中
最貼心的伙伴！
學生時代的代言人
系統功能
⊙個人成績管理
⊙社團名冊資料管理
⊙血型占卜
⊙命痣吉凶
⊙星座占卜
⊙遊戲磁片管理
⊙萬年曆
⊙鬧鈴
⊙系統工具
亞資科技股份有限公司
智冠科技有限公司
(07)3853475
(04)3237754

英文遊戲的殺手——

超級常駐字典

提起RPG這個東西，除了想解卻解不開的謎題、殺死而不死的魔王外，最令玩家傷腦筋的，大概就是拼命看還是看不懂的英文了。勤快一點的玩家，手邊大概都會有一本已經翻爛了的字典；偷懶一點的就不求甚解，混過去就算了，到了最後便磨練出了幾個玩完創世紀卻不知八大美德為何物的缺德鬼，玩GAME而不懂GAME，實在是很可惜的一件事。

當然，這種情形並不是沒有解決的方案，比較「硬」的作法是買一台輕薄小巧的電子字典，只可惜所費不貲。一台陽春型的電子字典，價位大概在五千元左右，同樣的錢夠買好幾套遊戲了！如果你想來點軟的，可以用較低的預算買一套電腦字典，可惜目前市面上的電腦字典大多缺乏常駐的能力，無法在玩遊戲時直接叫出來查詢生字。試想，有那個瘋子願意重覆下列的程序：玩GAME→存檔→跳回DOS→載入字典→查詢單字→載入遊戲→取檔→再玩GAME→存檔→跳回DOS……，而且目前市面上一些號稱功能強大的電腦字典，多半只支援文字模式（TEXT MODE—就是DOS開機後的那個模式），很少會為玩家想辦法來支援遊戲常用的VGA MODE，而且所謂的功能強大也都只是在字庫的多寡與種類上下功夫，對玩家來講可說一點都不適用。

以一個玩家的角度來看，我們心目中理想的電腦字典必須要有以下的功能：1.必須有常駐的功能（這是廢話！）2.要能支援一般遊戲所使用的VGA MODE，尤其是最常被用到的MODE 13H（320 X 200 256色）3.中文字不要又醜又大，至少要中文系統下16×15字形的水準。4.要確定叫出字典後，還能平安無恙回到原先的遊戲中。聽起來似乎是一種苛求，不過，本期硬體世界要為你介紹的就是一套能滿足上述條件的電腦字典。

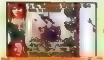
黃典超級常駐字典就是一套能與GAME「速配」的電腦字典，根據筆者的測試，在常駐後大概只佔記憶體14K左右，而且還能LOAD HIGH，可替玩家省下不少傳統記憶體。除了支援320×200的模式之外，它也支援少數高解析度的遊戲所用640×480 16色的MODE 12H，在字體方面除了繁體字，也可以選擇使用簡體字。

最重要的是它具備螢幕備份的功能，在進入字典畫面時，會將螢幕以檔案的形式作一備份，其原理類似一般的抓圖程式，在叫出結束後，會將原先遊戲的螢幕資料回存。因此，不會有回不了遊戲的問題，筆者用這套字典來玩創世紀7－巨蛇之島，就玩得不亦樂乎，而且又多認識了不少生字（例如AVATAR啦……哈！）。

當然這套字典仍有一些缺點，一是它不會去清除keyboard的Buffer，所以對那些按下任一鍵就將文字訊息換頁的Game來說，一旦按熱鍵脫離字典，由於按鍵的BUFFER沒有清掉，遊戲會誤以為要換頁了，因此常會造成一大堆生字只查了一個就跳過去的情形，還好一般的遊戲大都以Enter或空白鍵來表示換頁，所以這毛病還不算太嚴重。

另外一個缺點，是由於字典被叫出時是直接攔截TIMER來取得控制權，一旦遊戲也是直接存取TIMER時，就會發生無法將常駐字典叫出來的情形。

整體而言，這是一套相當好用的電腦字典，尤其對不太懂英文的玩家來說，可說是對付英文遊戲最好的裝備。因此，稱之為英文遊戲的殺手實不為過，只可惜對一般的玩家而言，價格稍嫌貴了些，大約等於二套遊戲的價錢，不過比起電子字典，還是便宜了許多。而且除了支援遊戲以外，它也支援STANDARD VGA模式的WINDOWS，在中文系統下還能支援滑鼠，也有漢英反查詢的功能，如果有聲霸卡便有發音功能，可說是除了電子字典外，一個不錯的選擇！



bucket是什麼[illegible]

噢！原來是水桶

● HERB

問·題·診·療·室

台中縣　簡吉祥

Q 各位編輯大哥大姊們，你們好！很想請教你們一些事，我自己也曾寫過一些程式，但對程式的修改除更改原程式資料外，我以為並無他法。但自從接觸電腦遊戲後，從貴雜誌的百戰天龍單元得知其實不然，你們常教人如何使用 PCTOOLS 去修改程式碼增加武器，而我的問題就是，你們是如何得知欲修改武器的磁區位址呢？我曾利用 FIND 對照 ASCII 碼來修改一些軟體的版權畫面（如 PE2、PCTOOLS.... ），但此法對電腦遊戲卻完全不行，也曾利用 COMP 去比較執行前與執行後（如發射飛彈前所存的檔，與發射飛彈後所存的檔相比較）有何不同？但變更的程式碼似乎太多，而無法計數，想必此法也不可能，左思右想，故提筆寫信至貴社，望能不吝告之，深表銘謝。另外，是否可以畫出俠影記中輩子嚴山洞的位置，聽說在長沙城西邊的森林裡，但為什麼我就是找不到呢？！還有曾在一山洞得到二塊石頭，這又是做什麼的呢？！請儘速回答。

A 簡讀者你好！你所提及的問題「本社是如何取得磁區位址？」其實本社的百戰天龍專欄一般都是由讀者整理出來後投稿至本社，經本社驗稿無誤後才將之刊出，所以本社亦無法教你如何去取得位址。如果你非問不可，只能說需要一點耐力和直覺，因為現在的 GAME 比以前複雜了許多，存檔也大了不少，因此要找到正確的位址，真的是很不容易，要是只修改像人數、彈藥這種單純的數據還好，如果修改像人物有各種狀況（如生病、麻痺、死亡）的 GAME 就非得靠過人的耐心來將存檔加以分析比較不可，另外，還得多一點運氣才行。

不過，在考驗你的耐心和運氣之前，最好先把十進位與十六進位的數值換算搞清楚，否則一切都是白搭，你可以至軟體世界或其他的 BBS 站上請教別人，也可以參考軟體世界第 15 期———魚三吃：參數修改法、第 19 期——吃魚妙方、第 44 期——修改基礎講義：神兵利器 PCTOOLS 等文章，相信也會對你有所助益！至於你所提及的俠影記的「輩子嚴洞穴」，軟體世界雜誌 40 期 80 頁有一張地圖，您可參考一下。石頭的作用是用來壓住機關之用，詳細攻略過程可參考第 40 期雜誌。

台南縣　郭聖博

Q 軟體世界的大哥大姊們，有幾個問題想請教你們：

1 請問明星職棒 II 可否開除球員，如果可以，要如何做？

2 請問上帝也抓狂 II 何時會出？

3 看了 52 期的問題診療室，其中一篇張贊峰先生所提到的，希望能辦一個專欄讓我們這些同志們能買賣磁片、雜誌，我是覺得貴公司只須把資料刊出，雙方自行交易，如有問題就自行解決，而貴公司不必負責溝通的工作，以上是在下小小的意見，希望能早日見到類似的專欄。

A 郭小弟你好！謝謝你的來信，在此答覆你的問題：

1 在明星職棒 II 中，球員可說都是鐵飯碗，所以如果你看那個球員不順眼，你也無法開除他，也就是說，你不能將他從明星職棒 II 中除名，但有兩種方法可以讓他從你的眼前消失：一是利用 PLAYER ROSTER 的功能將其降為二軍，二是利用球員交易功能將他換到別隊去。但是不管是用那一種方法，除非你直接去修改資料檔，否則你還是無法使他永遠的從地球上消失。

2 上帝也抓狂 II 的中文版目前正趕製中，國內正式上市可能還要一段時日。

3 關於是否開辦中古貨交易店這個專欄，我們仍抱著相同的疑慮，主要還是怕有讀者吃虧上當，讓大家原本苦心灌溉起來的這片清新園地受到不法之徒的污染，不過自 52 期刊出張讀者的意見後，也有不少有相同需要的讀者響應，因此，本期雜誌的意見調查表特地就此問題來徵詢各位讀者的意見，希望能利用最民主的方式來決定是否開辦此一性質的專欄。

問·題·診·療·室

台南縣 [illegible]

Q 最近我買了一套由軟體世界發行的 GAME 名叫福爾摩斯探案，但當進入遊戲卻發生游標無法移至右半部的情形。而我也將電腦裡的 CONFIG.SYS 檔按照說明書上所寫的參考設定修改，但效果還是一樣。我的電腦配備爲 386DX、2MB RAM 及 120MB 的硬碟，希望你們能替我解決以上的問題。謝謝！

A 蔡讀者，你的滑鼠會有移動不正常的現象，可能是滑鼠驅動程式版本的關係，目前滑鼠驅動大致分成 MOUSE SYSTEM（三鍵）與 MICROSOFT（二鍵）兩種模式。一般的滑鼠上也有一個開關可在兩者之間做切換，而你最好選擇以 MICROSOFT 模式來驅動滑鼠，因爲一般的遊戲大多使用 MICROSOFT 模式來驅動滑鼠，所以毛病大概就出在你的滑鼠驅動程式與遊戲不能相容的關係，你可以換個驅動程式看看，也許就能正常地移動游標了！

香港 謝文東

Q 編輯室的同仁們，您們好！

我是位很遲才加入電腦遊戲行列的人，直到一年多前才有機會買進第一台 386DX 電腦。自任天堂家庭遊樂器出現後，我對電腦的遊戲已不再感興趣了。在眾多遊戲中，最令我著迷的就是 RPG 遊戲。只可惜的是任天堂 RPG 遊戲輸出的訊息都是日文的，很多時候需要依攻略來玩，減低了不少樂趣。前年，偶然看到你們出品的中文 RPG 遊戲——聖域傳說，眞是令我雀躍不已。多年來的心願，終於得償了。因此才買一台電腦回家，而且更由 37 期開始購買貴刊。

在軟體世界的產品中，我除了喜愛中文及由英文翻譯中文的 RPG 遊戲外，我也對 SSI 公司出品之 AD&D 策略戰鬥的 RPG 遊戲十分著迷。大部份的 AD&D 系列遊戲，甚至光芒之池也讓我在幾天前買到了。全系列唯一欠缺的就是青色枷的詛咒，我找了很多的店鋪都說這是很久以前的遊戲，現在已沒有賣了。我實在很渴望購得此套磁片以集齊整個系列，請告知可否在你們香港的代理商購得，聯絡地址是哪裡？如不能，可否直接向你們購買，付款的數目多少及方式如何？

還記得早一陣子知道貴刊有補購以前之軟體世界雜誌的服務爲台灣讀者獨有後，實在感到十分失望。以前很多的珍貴攻略和資料文章都只有錯[illegible]而了。未知貴公司有否想過將以前的攻略資料集合，重新整理成書呢？

另外，爲了我們香港的廣大讀者及玩家，貴公司會否在香港設立一個讀者及玩家中心呢？我想必定有助貴公司促進業務和造福不少玩家，敬請你們考慮考慮。　　祝業務蒸蒸日上！

A 謝讀者，您好，

任天堂電視遊樂器普受歡迎，實是不可否認的事實，光從任天堂的使用率就可見一斑。不過電腦遊戲的魅力、體裁的寬廣、類型的多樣，超乎想像的娛樂與教育功能，更是不容忽視，尤其是中文訊息的電腦遊戲更是具有親和力。在拉近人們與電腦給人印象中冰冷生硬的疏離吧，電腦遊戲無疑地是最具親和力的先鋒部隊，其中的樂趣，相信您及眾多玩家都有感受。

有關青色枷的詛咒，經本社代爲詢問的結果，證實該款遊戲已經絕版，不再生產，您可查閱雜誌目錄下方香港分公司之連絡地址電話，就近查詢有關訊息。

另外，您信末所提的建議，本社早已列入參考規劃，目前仍有一些小細節尚待研議，我們也樂意爲香港地區的讀者提供進一步的服務，務必請您隨時留意本刊近期所發佈的各項消息。

[illegible] 劉品偉

Q 爲何魔眼殺機III出版以前的廣告一直說有自動繪地圖功能，可是遊戲卻沒有？

A 關於這個問題，以下是來自軟體製作部門的回答：因爲在出版前，我們一直向美國 SSI 公司爭取加上自動繪圖功能，但到最後關頭，SSI 卻拒絕了這項提議，事先的廣告在於我們過於大意，錯估美方態度所致。特此致歉，並感謝大家的關心！

軟體世界傳播站

郵購產品時，請加入所需回郵費用，雜誌每本郵資為20元，攻略單行本每本郵資40元。

如逾在寄件（劃撥）一個月之後尚未收到我們寄回的東西時，請即刻利用本公司服務專線查詢。

因為服務專線佔線情況嚴重，各項有關遊戲攻略方面的問題，請來函詢問。詢問時，請詳述目前進度及遭遇上的麻煩，以及原文的錯誤訊息，以便我們處理。使用服務專線時，請長話短說，避免佔線時間過長。

意外的訪客音效插頭，已停訂購，請勿再劃撥購買。

過期雜誌

1、2、3、4、5、6、7、8、11、12、13、14、15、16、18、24、27、28、34、36、37、40期已無存貨。

台北服務專線：

（02）788-9293
早上10：00～12：00
下午3：00～ 5：30

高雄服務專線：

（07）384-1505
早上10：00～12：00
下午3：00～ 5：30

台北BBS：

（02）788-9184　全年無休

高雄BBS：

第一線：
（07）384-8901　全年無休
第二線：
（07）384-1505
（晚上6：00～早上9：00）

郵政劃撥儲金存款單

帳號 40423740
戶名 謝明奇

本聯由劃撥中心存查

郵政劃撥儲金存款通知單

帳號 40423740
戶名 謝明奇

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

前期雜誌目錄

■新Game熱報
- 大明英雄傳—龍騰天下
- 電腦水族箱

■百戰天龍—秘技天地
- 吞食天地秘技篇
- 地下創世紀—冥河深淵人物修改篇
- 魔界召喚生命法力不滅大法
- 魔法門無敵修改法
- 魔眼殺機Ⅱ無限攻擊法
- 影之獄人物修改法

■製作單位現身說法
- 中華職棒 PARTⅡ

■遊戲鬧麥拉
- 鹿鼎記追蹤報導八月號

■GAME林秘笈
- 魔眼殺機Ⅱ心得篇
- 勇士傳奇心得篇

■遊戲攻略
- 創世紀七第二部巨蛇之島—MONITOR手記
- 小辣椒的時空冒險完全攻略(下)
- 吞食天地Ⅱ完全攻略(上)

■七彩絢目的光碟世界
- 第七位訪客

■遊戲精品店
- 陸空戰將

■遊戲獵人
- 福爾摩斯探案中文版
- 明星職棒Ⅱ資料片—奇幻球隊
- 經典明星棋克
- 超級卡曼契
- X-WING資料片
- 瘋狂大樓2
- 天使角力賽
- 危城爭霸—戰狗
- 三國志—武將爭霸
- KGB：蘇聯秘密警察
- 三界諭
- 決戰皇陵
- 失落的封印
- 太空牛仔

■大型電玩遊樂場
- 恐龍新世紀

■硬體世界
- 畫面狩獵者Ⅱ使用技巧&心得

軟體世界劃撥單

一、本人欲訂閱軟體世界雜誌

☐半年 6 期 430 元整　☐全年 12 期 860 元整

自____年____月　到____年____月止

☐新訂戶　☐續訂戶　(訂戶編號 NO ______)

年齡____ 職業______ 聯絡電話______

二、本人欲郵購下列產品

☐遊戲　產品名稱______ 售價______ 金額______

☐雜誌　01-19 期　單本 $ 60 元(含普通回郵)____期＝____本

20-37 期　單本 $ 80 元(含普通回郵)____期＝____本

38 期起　單本 $ 100 元(含普通回郵)____期＝____本

金額 $ 60，___本，$ 80，___本，$ 100，___本＝總額______

★請注意1-8、11-16、18、24、27、28、34、36、37、40 期皆無庫存

三、本人欲維修磁片

一般維修一片：$ 10，____片　更新磁片一片：$ 30，____片

回郵費用：維修總片數 3 片以內 $ 40 元整，3 片以上 $ 60 元整

維修費用：______＋郵資______＝總金額______

※以上資料請詳細填寫※

姓名、地址，請以正楷書寫，縣市切勿縮寫

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

軟體世界攻略本叢書

玩家鑑賞・熱賣新焦點

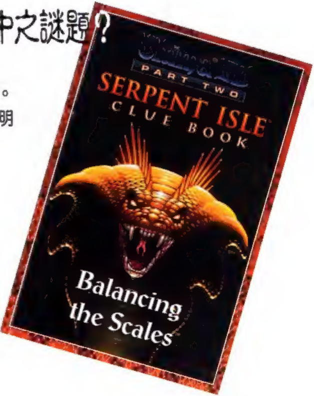
創世紀VII第二部

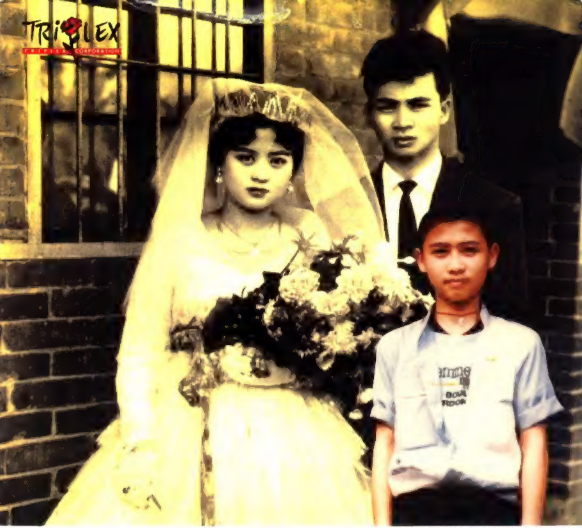
巨蛇之島

攻略本 即將上市！

在廣大的蛇島，你是否完成了任務？
抑是慘遭滅隊？
或是不得其解其中之謎題？

- 內有各大城鎮、地下墓穴、小島的風情介紹。
- 內有各地之地圖以及詳細說明
- 貨比三家不吃虧，告訴你蛇島的詳細價目。
- 工程浩大的完全攻略，讓你輕易完成任務。
- 物品大展讓你知道各物品的使用功能。
- 蛇島祕寶隱藏何處呢？將一一告訴你。





爸媽結婚的時候我在場

小時候拿著爸媽的結婚照問：" 你們結婚的時候我在那裡？媽媽總笑著說 " 你還沒出生啊？" 但是現代科技實現了我的夢。告訴你，只要一台 V8 將舊照片錄下，接上啓亨影霸卡超級豪華版，在自己的 PC 裡略加編輯就成了，您看多酷！

啓亨捉彩族系列：

一、啓亨影霸卡超級豪華版(PC-Video + Turer)

二、啓亨ET4000究極版1677萬色

三、唐三彩 & Tempra 編輯軟體

四、視頻轉換器(Video mate VGA→NTSC)

啓亨股份有限公司　**台北市羅斯福路二段35巷13號**　**電話：(02) 3952229 (30)**